SS1
AVENTURE

Pour 4 à 6 personnages débutants

2401F

Advanced Dungeons & Dragons™ 2nd Edition

DARK • SUN™ WORLD

Aventure de
Jeu Officielle

Liberté

par David "Zeb" Cook

Table des PNJ

NOM	C1	CA	VD	DV/pv	#AT	Dégâts	AL	TAC0
Arkhonte mineur	Ar3	8	12	3d8	1	1d6 (gourdin de pierre)	LM	19
Arkhonte niveau moyen	Ar6	5	12	6d8	1	1d4 (dague en métal)	LM	18
Chef de gang (mûl)	G5	9	12	5d10 (29)	1	lutte/pugilat +7	CM	13
Citoyen typique	–	10	12	1d6	1	1d4 -1 (dague en os)	Var.	20
Contremaître humain	G2	10	12	2d10	1	1d4 (knout)	LM	19
Contremaître nain	G4	8	6	4d10	1	1d2 (fouet)	NM	17
Elfe typique	V3	9	12	3d6	1	1d6 (rasoirs de poignet en os)	N	20
Esclave elfe	–	8	12	1d6	1	1d4 -1 (dague en os)	Var.	20
Esclave gith	–	8	10	3d8	2	1d4 (x2)	CM	17
Esclave humain	G2	10	12	2d10	1	lutte/pugilat	Var.	19
Esclave mûl	–	10	12	1d10 +1	1	lutte/pugilat +1	Var.	19
Esclave nain	–	10	6	1d8	1	lutte/pugilat	Var.	20
Garde demi-géant	G3	6	15	6d10	1	1d8 +1 (épée en obsidienne)	N?	16
Garde humain	G4	7	12	4d10	1	1d6 +1 (lance en os)	NM	17
Garde, officier	G7	4	12	7d10	3/2	1d4 (dague en métal)	N	13
Gladiateur humain	G14	7	12	4d10	1	1d8 +1 (épée en obsidienne)	Var.	18
Gladiateur mûl	G14	6	12	4d10	1	1d3 +2 (fléchettes)	Var.	16
Gladiateur nain	G15	5	6	5d10	1	1d6 +2 (gourdin de pierre)	Var.	15
Kanla (humain)	G16	8	12	51	3/2	1d6 +3 (bola)	NM	14
Luirgand (mûl)	Bd2	10	12	8	1	1d4 -1 (dague en os)	NM	20
Nandlex (elfe)	V3	7	12	7	1	1d4 -1 (dague en os)	CM	19
Noble mineur	0	9	12	1d8	1	1d4 (dague en métal)	Var.	20
Prithen (elfe)	V3	7	12	12	1	1d4 -1 (dague en os)	CM	19
Sicaire	G2	10	12	2d10	1	lutte/pugilat	NM	19
Torban (demi-géant)	G6	5	15	75	3/2	1d6 +10 (gourdin de cuivre)	LM	11

Les arkhontes de niveau moyen ont 70% de chances d'avoir des talents psioniques natifs.
Torban possède la capacité psionique armure charnelle *(Con -3, Coût 8/4 rnd ; PFP 44).*


DARK·SUN™
WORLD
Quête de la liberté dans la décadente cité-État de Tyr
Carnet du Maître de Jeu
© 1991, 1993 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.



Liberté

Une aventure de campagne pour Dark Sun™

Carnet du Maître de Jeu

Crédits

Conception : David "Zeb" Cook
Conception de la présentation : Timothy B. Brown
Correction : J. Robert King
Illustration de couverture : Brom
Illustrations intérieures : Tom Baxa
Cartographie : Dave Sutherland
Typographie : Tracey Zamagne
Production graphique : Sarah Feggestad
Traduction : Jérôme Dumec
Correction Révision de la traduction : Luc Masset
Maquette de la traduction : Hexagonal

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

1 873799 21 7

Commencer l'aventure

Liberté vous introduit vous et un groupe de 4 à 6 personnages-joueurs, de niveau débutant, dans le monde sauvage d'Athas et dans la cité décadente de Tyr. En raison des rigueurs d'Athas, vos PJ devraient commencer en général au 3ème niveau (consultez le Chapitre 3 du *Livret de Règles* de la boîte de Soleil Sombre). Au cours de l'aventure suivante, les personnages de niveau débutant peuvent se faire des alliés utiles (et des ennemis dangereux) et apprendre quelques astuces dans la cité-État tentaculaire de Tyr. Les PJ peuvent également mourir du soleil, du fouet ou des cruelles machinations des arkhontes : après tout, Athas est Athas.









Matériel nécessaire pour jouer. En plus de ce module, vous aurez besoin des éléments suivants pour maîtriser efficacement *Liberté* : le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître* de la 2ème édition d'AD&D®, la boîte de campagne de DARK SUN™ et le *Manuel Complet des Psioniques*.

Système des carnets. Ce carnet contient toutes les informations dont vous avez besoin en tant que MD. Le *Carnet des Joueurs* contient des illustrations, des plans et du texte qui aideront les joueurs à visualiser où ils sont et ce qui leur arrive. Quand les joueurs ont besoin de se référer à une page spécifique, le numéro de celle-ci est indiqué dans les rencontres de ce carnet.

Notez que certaines pages du *Carnet des Joueurs* — comme la page 18, "Villa de Verrasi" ou la page 37, "Travaillez mieux esclaves !" — ne sont pas mentionnées dans ce carnet. Le plan de la villa de Verrasi a été intégré au cas où les PJ décideraient de se venger de cet ennemi. "Travaillez mieux esclaves !" vous aidera tout au long de l'aventure — c'est une illustration qui montre ce que c'est que d'être esclave.

Préparation de la partie. Regardez les personnages pré-tirés des pages 20 à 29 du *Carnet des Joueurs*; ces derniers peuvent utiliser ces personnages pour eux. Si un joueur utilise un personnage pré-tiré, enlevez soigneusement la page appropriée du *Carnet des Joueurs*.

Vérifiez que chaque joueur comprend toutes les informations de sa feuille de personnage, en particulier les pouvoirs psioniques et les capacités spéciales dues à la classe ou à la race. Répondez totalement à toutes les questions des joueurs concernant leurs personnages.

Ne laissez pas les personnages acheter de nouveaux objets à partir de cet instant.

Pour commencer, lisez à voix haute la page 1 du *Carnet des Joueurs* — "Comment utiliser ce carnet." Demandez aux joueurs de regarder les pages 2 à 6 de leur carnet — "Petit guide de Tyr."

Ensuite. Lisez l'introduction à la Première Partie.

Première Partie
Introduction

La première section de *Liberté* contient cinq rencontres possibles : 1A — Rixe avec des Elfes ; 1B — Offense sérieuse ; 1C — Des préservateurs ! ; 1D — Enrôleurs ; 1E — Capturés. Les PJ feront face à une ou plusieurs de ces rencontres avant de passer à la Deuxième Partie.

Le but des rencontres de la Première Partie est de capturer les personnages-joueurs : les étapes suivantes de *Liberté* se déroulent dans les enclos à esclaves de Tyr. Les personnages doivent donc avoir été capturés dans la Première Partie. Les cinq rencontres de cette section fournissent chacune une méthode différente pour capturer les PJ. C'est seulement après qu'ils sont tous des esclaves travaillant sur l'infâme ziggourat de Kalak que l'aventure peut continuer.

Comme ils doivent être capturés, les rencontres de la Première Partie sont déséquilibrées. Un ou plusieurs PJ seront faits prisonniers à chaque rencontre. Aucune action, hormis un miracle, ne sauvera au bout du compte les PJ d'une capture, d'une arrestation ou de l'esclavage. Mais qui a jamais prétendu qu'Athas était juste ?

Tout en reconnaissant cette injustice, vous pouvez laisser les PJ découvrir l'atmosphère de Tyr avant qu'ils ne soient capturés (les pages 3, 13, 18, 35 et 47 du *Carnet des Joueurs* contiennent d'excellentes illustrations d'ambiance). Bien sûr, ils devront être déjà incorporés à un groupe d'aventuriers pour pouvoir se promener en ville. La beauté de cette approche réside dans le fait que les PJ peuvent être capturés de leur propre fait.

Indications générales pour le jeu de rôles. En plus de capturer les PJ, chaque rencontre de la Première Partie est pour eux l'occasion de se faire des alliés et des ennemis qui se montreront importants dans les événements ultérieurs. Les ennemis viennent tout seul ; les alliés viennent si les PJ les aident ou montrent de la sympathie. Quand vous jouez, conservez une trace des rencontres que vous avez utilisées et des actions entreprises par les PJ. Ces informations détermineront les événements futurs de l'aventure.

Pour commencer à jouer, choisissez une rencontre parmi les cinq. Voici une courte description de chacune d'entre elles.

Rixe avec des elfes. Pendant que les PJ sont dans le district elfe, une paire d'elfes en virée les attire dans une querelle, les dépouillant ou entraînant leur arrestation. Cette rencontre est plus efficace si les PJ sont des voleurs ou des demi-elfes. "Rixe avec des elfes" ne marche pas très bien avec des personnages elfes.

Offense sérieuse. Les PJ insultent accidentellement un puissant noble qui ordonne l'arrestation du groupe. Le même noble conduira une faction puissante dans d'autres aventures — une faction à laquelle les PJ seront alors confrontés. Cette rencontre fonctionne bien avec n'importe quel groupe, en particulier avec des PJ s'imaginant puissants et importants.

Des préservateurs ! Une préservatrice demande aux PJ de l'abriter des yeux des arkhontes. S'ils la protègent, ils se feront un allié puissant. Cette rencontre est particulièrement adaptée à un groupe comprenant des préservateurs ou des profanateurs. Mais cela peut provoquer de grands dégâts, si les PJ sont susceptibles de se trahir les uns les autres.

Enrôleurs. Un groupe de soldats ratisse un quartier de Tyr, arrêtant tous les vagabonds et les étrangers qu'il trouve. Les PJ cadrent parfaitement avec cette description. Cette rencontre entraînera les personnages téméraires dans un combat acharné.

Capturés. Un tavernier, secrètement de mèche avec les arkhontes, drogue les personnages et les livre en esclavage. Cette rencontre peut provoquer la capture des joueurs qui sont trop coriaces (ou chanceux) pour être pris d'une autre manière.

Ensuite. Choisissez une rencontre (1A, 1B, 1C, 1D ou 1E) pour débuter *Liberté*.

Première Partie

A - Rixe avec des elfes

Mise en place. Cette rencontre se déroule dans le quartier elfe. Dites aux joueurs de prendre la page 47 du *Carnet des Joueurs* — Plan du Cours des Elfes.

Mise en route. Lisez ce qui suit à voix haute :
Le jour a atteint son heure la plus chaude. A ce moment, seuls les marchands les plus désespérés gardent ouvertes leurs échoppes. Les rues sont désertes à l'exception de quelques pauvres mendiants qui n'ont pas d'autre endroit où aller.

Demandez à chaque personnage où il se trouve sur le plan du Cours des Elfes. Une fois que tous les PJ sont placés, décidez de la localisation des PNJ, puis commencez la rencontre.





Rencontre. Une paire d'elfes à l'air bravache entre sur le Cours. Ils sont grands et minces. Leur peau est brune et ridée par le soleil. Leurs vêtements sombres mais bien coupés dénotent un statut élevé au sein de leur tribu.

Un demi-elfe est blotti dans l'ombre d'une échoppe à vins. Ses vêtements sont sales et en loques. Alors que les elfes passent, il tente de leur mendier quelques tesselles. Les deux s'arrêtent et l'un siffle : "Tais-toi, bâtard ! Crasse d'ongle d'inix !" Le mendiant se replie et les elfes l'attaquent à coups de pied vicieux. Ils ont l'intention de le réduire en bouillie.

Jeu de rôles. Jouez les elfes avec dédain et arrogance. Décrivez comment ils continuent de rouer le demi-elfe, quand bien même il est déjà pelotonné en boule sans défense. Chaque coup de pied est accompagné d'une insulte sarcastique et d'un rire cruel. Attaquer les mendiants est pour eux un amusement. Ils continuent jusqu'à ce que les personnages interviennent ou que le demi-elfe meurt.

Dialogue
"Bâtard de femme humaine !"
"Des oreilles elfes sur un corps humain — nous allons te les couper !"
"Et ça, c'est pour avoir taché mes vêtements avec ton sang, vermine."

Réactions. Si les PJ interviennent, les elfes élargissent avec joie le cercle du combat. Ils ne font que des attaques de lutte/pugilat à moins que les personnages ne tirent leurs armes. Dans ce cas, chaque elfe tire une dague de ses vêtements.

Paramètres.
Prithen et Nandlex (elfes) : AL CM ; CA 7 (armure de cuir) ; VD 12 ; DV 2 ; pv 7, 12; TAC0 19 ; #AT : 1 ; Dég. 1d4 -1 (dagues en os) ; RM : néant ; Tai M ; Mor. 12 (ferme); PX 420 ; For 13, Dex 15 ; Con 12 ; Int 13 ; Sag 11 ; Cha 14.

Conséquences. Si les elfes gagnent, un arkhonte supérieur emmène les PJ survivants. Si les PJ sont en train de gagner, une foule d'elfes se rassemble, prenant partie pour Prithen et Nandlex. Avant que quelque chose d'autre puisse se passer, une patrouille de deux arkhontes et de quatre guerriers demi-géants fonce dans le tas. Tout PJ capturé par la patrouille d'arkhontes est envoyé travailler sur la ziggourat de Kalak.

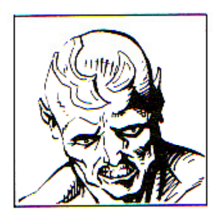
Ensuite. Si tous les PJ sont esclaves, continuez avec la Deuxième Partie, sinon choisissez parmi les rencontres 1B, 1C, 1D ou 1E.

B — Offense sérieuse

Mise en place. Cette rencontre peut commencer à tout moment si les personnages se trouvent dans un lieu public. Elle permet non seulement de les arrêter, mais également de leur faire savoir comment fonctionne le pouvoir à Tyr. Les joueurs doivent prendre la page 33 de leur carnet — Scène de rue.

Mise en route. Lisez ce qui suit au PJ ayant le caractère le plus emporté :
La fumée des âtres s'élève dans le ciel rouge au-dessus de Tyr. La puissante odeur des épices exotiques plane dans l'air immobile. Une chaleur lourde irradie des murs de pierre et les gens s'activent vivement dans les rues. Alors que vous tournez un coin, quelqu'un vous envoie soudain valser dans l'étal d'un vendeur de fruits.

Rencontre. Le PJ a été poussé sciemment par le gladiateur esclave d'un jeune homme. Trois gladiateurs ouvrent inflexiblement le chemin à leur maître à travers la foule. Soyez clair sur le fait que le PJ a été poussé par l'esclave, et qu'immédiatement ensuite le vendeur de fruit s'est mis à hurler.





Jeu de rôles. Le vendeur de fruits est un esclave mûl. Gémissant, il est paniqué par la perte de ses fruits. Il exige un dédommagement exorbitant, espérant une compensation importante pour apaiser son maître. Le mûl crie à tue-tête au vol et au vandalisme.

Le jeune noble, Verrasi de Minthur, ne fait pas attention à la condition des PJ et prendra comme une offense grave toute suggestion qu'il serait à blâmer. Ses esclaves se moquent des PJ, les insultant et mentant au sujet de qui les a poussé. Ils prétendent de manière extravagante que le mûl et les PJ sont des voleurs qui ont prévu de voler Verrasi et qu'ils ont simplement protégé leur maître. Le mûl répond avec des cris encore plus indignés.

Dialogue

"Regardez ça ! les meilleurs fruits de Tyr — tous gâchés et en bouillie !"

"Tu es un fils d'inix. Aucun autre voleur ne pourrait être aussi stupide."

"Voleur !? Moi un voleur !? Mon maître me frappera d'un millier de coups de trique quand il apprendra ça !"

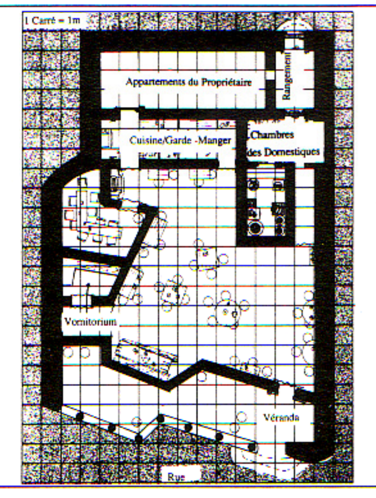
"Moi, Seigneur Verrasi, je ne m'occupe pas des menaces de la populace. Arkhontes, occupez vous d'eux !" [tintement de pièces]

Réactions. Les troubles attirent de toute manière une patrouille d'arkhontes qui vient pour restaurer l'ordre. Le noble leur offre un pot-de-vin pour qu'ils arrêtent le groupe. Assurez-vous que les PJ observent la transaction et connaissent le nom du noble.

Conséquences. Les personnages arrêtés sont emmenés à la ziggourat en tant qu'esclaves. Dites aux joueurs de lire la page 8 de leur carnet — Verrasi de Minthur.

Ensuite. Si tous les personnages sont arrêtés, passez à la Deuxième Partie, sinon passez à l'une des autres rencontres (1A, 1C, 1D ou 1E).

C- Des préservateurs !



Mise en place. Cette rencontre se déroule dans une taverne ou une auberge. Dites aux joueurs de prendre la page 44 de leur carnet — Bar à vin.

Mise en route. Les joueurs indiquent la table qu'ils occupent. Un siège reste libre. Lisez le texte suivant :

> L'air frais dans vos poumons et le doux vin sur vos lèvres apaisent les tensions de la journée. Tout autour de vous, l'agréable bruit des chopes s'entrechoquant et des bavardages emplissent l'air. Le riche arôme de la viande rôtie augure bien du repas à venir.

Rencontre. Une fois que les PJ sont à l'aise, la porte de l'auberge s'ouvre violemment. Une femme se rue frénétiquement dans la pièce. Elle cherche quelqu'un de table en table. Quand elle atteint les PJ, une agitation se fait entendre à la porte. La femme prend brusquement la chaise vide à la table des PJ. Trois arkhontes accompagnés de huit guerriers mûls pénètrent dans la salle et bloquent toutes les sorties. Le chef des arkhontes demande rudement "Où est la préservatrice renégate ?" Personne ne dit mot.



Jeu de rôles. Jouez les arkhontes aussi insensibles et sans pitié que possible. Alors qu'ils se déplacent autour des tables, les mûls tournent autour des clients pour mieux les voir. Leurs recherches commencent par une table éloignée de celle des PJ et progressent lentement vers eux. L'irritation des arkhontes augmente à chaque échec.

Les clients refusent de mauvaise grâce de répondre. Ils détestent et craignent les arkhontes. Les PJ ne doivent attendre d'eux aucune aide si un combat intervient. Faites que cela soit clair pour eux. Plusieurs clients jettent des regards significatifs en direction de la femme.

Cette dernière lutte pour rester calme. Elle étudie les réactions de tous les PJ. Si l'un d'entre eux sourit ou montre de l'assurance, elle se détend. Si l'un d'entre eux montre de l'hostilité, elle se prépare à lancer un sort.

Dialogue

"Le Roi Kalak remerciera quiconque est capable de nous aider."

"Regarde l'arkhonte Landas quand il parle !" [le mûl tourne la tête de l'homme]

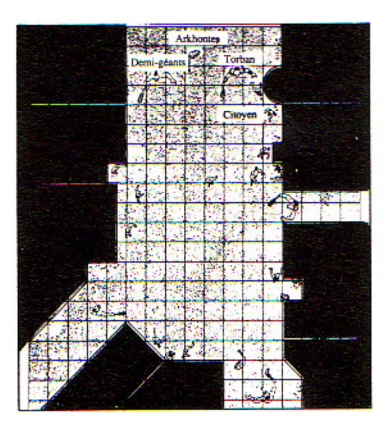
"Ça fait un baille ! Comment va ta famille ?" [la femme à un PJ]

Conséquences. Aucun PNJ ne trahit la femme. Si les PJ tiennent également leur langue, les arkhontes arrêtent tous ceux qui se trouvent là. Bien qu'en colère, aucun n'ose résister. Si n'importe quel PJ trahit la femme, il est récompensé d'une pièce d'argent et du gage de la reconnaissance du Roi Kalak, puis relâché. La femme et les autres PJ sont arrêtés en tant qu'espions de l'Alliance Voilée.

Ensuite. Les PJ sont envoyés travailler sur la ziggourat ; la femme, liée et bâillonnée, est emmenée quelque part ailleurs. Si tous les PJ sont capturés, passez à la Deuxième Partie, sinon continuez avec l'une des autres rencontres (1A, 1B, 1D ou 1E).

Première Partie

D - Enrôleurs



Mise en place. Cette rencontre peut intervenir dans n'importe quelle rue. Les joueurs doivent prendre la page 14 de leur carnet — Plan de rue. La page 33 — Scène de rue — comporte également certains détails colorés.

Mise en route. Introduisez cette rencontre quand les personnages sont dans une rue.

Rencontre. Alors que les personnages flânent, une escouade de gardes du roi-sorcier bloque toutes les rues et les allées comme cela est indiqué sur le plan. Les volets et les portes claquent, isolant de la rue les boutiques et les maisons. Les soldats commencent à descendre la rue, accostant tout le monde sur leur passage. Ils ordonnent aux sans-abri et aux indigents de se mettre contre un mur. Seuls les marchands et les nobles ont le droit de franchir le cordon.

Jeu de rôles. Il y a peu d'opportunités de jeu de rôles. La patrouille est en train de remplir son quota et résiste pour une fois aux pots-de-vin. Le commandant demi-géant laissera libre tout personnage pour 1.000 pc reçues sur le champ.



Paramètres. *Torban, commandant demi-géant :* AL LM ; CA 5 (armure en kank) ; VD 15 ; DV 6 ; pv 75 ; TAC0 11 ; #AT : 3/2 ; Dég. 1d6 +10 (gourdin en cuivre) ; Mor. 13 ; For 20, Dex 13 ; Con 16 ; Int 13 ; Sag 13 ; Cha 15. Talent natif : armure charnelle ; SP Con -3 ; coût 8/4 rnd ; PFP 44.

Arkhontes assistants (2) : AL NM ; CA 8 (corset en cuir) ; VD 12 ; DV 3 ; pv 16, 8 ; TAC0 22 ; #AT : 1 ; Dég. 1d4 -1 (dague en obsidienne) ; Mor. 14 ; For 10 ; Dex 11 ; Con 12 ; Int 12 ; Sag 13 ; Cha 9. Sorts : *silence (rayon de 5 mètres), soins des blessures légères*

Soldats demi-géants (4) : AL N ; CA 5 (armure en kank) ; VD 15 ; DV 4 ; pv 60, 60, 40, 30 ; TAC0 15 ; #AT : 1 ; Dég. 1d8 +1 (épée en obsidienne) ; Mor. 10 ; For 17, Dex 14 ; Con 16 ; Int 11 ; Sag 9 ; Cha 9.



Réactions. Les enrôleurs résolvent tous les problèmes par la force, n'hésitant pas à blesser ou à tuer. Si les PJ combattent, un homme déjà prisonnier accoure à leur secours.

Eramas : AL NB ; CA 8 (armure en cuir d'inix) ; VD 12 ; DV 3 ; pv 18 ; TAC0 16 ; #AT : 1 ; Dég. 1d6 +4 (rasoir de poignet en os) ; Mor 10 ; For 18/13 ; Dex 13 ; Con 15 ; Int 14 ; Sag 7 ; Cha 8.

Conséquences. Si les PJ s'échappent, ils seront recherchés avec 70% de chances d'être reconnus et attaqués dans le futur. S'ils sont rattrapés, ils (et Eramas) iront travailler à la ziggourat.

Ensuite. Si tous les PJ sont capturés, passez à la Deuxième Partie, sinon poursuivez par l'une des autres rencontres (1A, 1B, 1C ou 1E).

E - Capturés

Mise en route. Cette rencontre commence pendant que les personnages prennent leur repas. Lisez ce qui suit à voix haute :

> Alors que vous appréciez votre écuelle épicée de lézard en sauce et de miel de kank, un esclave portant un plat de ragoût trébuche sur un client thri-kreen. Des éclaboussures chaudes arrosent tout, trempant vos vêtements d'une chaleur puante. Le thri-kreen souillé éclate de rage.

Rencontre. Voyant l'incident, le tenancier se précipite pour réprimander l'esclave. Il offre une tournée gratuite aux PJ en guise de compensation et invite le groupe à déterminer la punition de l'esclave.



Jeu de rôles. Le tenancier, Timrol, fait preuve d'une obséquiosité nerveuse. Le thri-kreen semble de moins de moins irrité et de plus en plus amusé au fur et à mesure qu'il observe le tavernier. L'esclave se fait tout petit, observant les PJ avec crainte.

Dialogue

"Gros balourd ! Je maudis le jour où je t'ai acheté ! Mes plus grandes excuses pour le comportement maladroit de cet esclave. Choisissez sa punition — tout ce qui vous plaira !"

"Peut-être [click-click] que je pourrai [click-click] te *manger.*" [Le thri-kreen à l'esclave]

Réactions. L'esclave revient avec un plateau de boissons fraîches. Si les personnages font montre de pitié à son égard, il murmura la chose suivante tout en servant les chopes : "Ne buvez pas le vin, mon maître l'a empoisonné." Un somnifère a été ajouté au vin épicé. Cinq minutes après avoir goûté le vin, chaque PJ doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison (-3). Ceux qui échouent tombent dans un profond sommeil. Ceux qui le réussissent sont tout de même groggy, subissant une pénalité de +4 à leur initiative et de -4 à leur TAC0. De plus, ils deviennent incapables de se servir de pouvoirs psioniques ou de lancer des sorts. *Si tous les joueurs sont inconscients,* allez au paragraphe Conséquences. *Si certains restent conscients,* le tenancier et trois esclaves nains (utilisez la Table des PNJ) les emmènent de force dans une arrière-salle et les ligotent. Passez au paragraphe Conséquences. *Si le groupe ne boit pas et affronte le tenancier,* il nie tout et menace d'appeler les arkhontes. Si les personnages le lui permettent, les arkhontes arrêtent les PJ (ils ont un arrangement avec le tenancier).

Conséquences. Les personnages se réveillent dans une obscurité bruyante et agitée, pieds et poings liés (ils sont à l'arrière d'un chariot). Le PNJ thri-kreen est avec eux. Après plusieurs minutes, le chariot s'arrête et la bâche est retirée. Les PJ voient Timrol recevoir de l'argent d'un arkhonte. Le groupe est emmené dans les enclos à esclaves pour travailler à la ziggourat.

Ensuite. Si tous les PJ sont capturés, passez à la Deuxième Partie, sinon poursuivez avec l'une des autres rencontres (1A, 1B, 1C ou 1D).

Dans les enclos à esclaves

Après que tous les personnages soient arrivés dans les enclos à esclaves (quel que soit le moyen) décrivez leur la procédure suivie par les nouveaux arrivants. Si les PJ ont été capturés en plusieurs groupes, attendez qu'ils soient tous arrivés avant de décrire cette procédure.

Elle se déroule avec une froide efficacité. Les gardes omniprésents répriment les tentatives d'évasion pendant que les esclaves, sans tenir compte de leur sexe ou de leur race, sont dépouillés de tout objet ou vêtement. Pendant que les vêtements sont entassés sur un bûcher, l'arkhonte superviseur se garde les objets qui l'intéressent et distribue les autres. Ensuite, une équipe de gardes rase les barbes et les têtes pour éviter les poux, et chaque esclave reçoit un pagne (ou une tunique longue pour les femmes), une couverture et une petite outre. Une fois dans les fosses elles-mêmes, un contremaître rassemble les esclaves et ordonne à chacun de travailler dans une équipe dirigée par l'un de ses pairs. Les équipes de travail effectuent chacune une tâche servile, comme amener l'eau, mélanger la boue, fabriquer des briques, transporter des briques, installer les briques, couper des soutènements en bois, et ainsi de suite. Mettez les PJ dans une même équipe ou dans deux travaillant étroitement ensemble (amener l'eau et mélanger la boue, par exemple).

La vie quotidienne dans les enclos s'écoule avec une morne brutalité. Juste avant l'aurore, les esclaves se mettent en ligne pour recevoir les rations d'eau : tout esclave qui ne peut en obtenir ou qui arrive trop tard doit survivre toute la journée sans eau. Les contremaîtres rassemblent leurs équipes, frappant et fouettant ceux qui sont lents à venir. Pendant ce temps là, des équipes d'entretien nettoient les fosses, enlevant les cadavres des esclaves morts et infligeant des punitions sévères aux traînards. Les esclaves trop faibles pour travailler sont tués.

Les équipes travaillent jusqu'au coucher du soleil, avec seulement deux brèves pauses durant la journée. Chaque contremaître force ses esclaves à tenir des quotas quasiment impossibles à remplir. S'il échoue, le contremaître perd son rang et retourne dans les enclos, où il ne peut attendre que peu d'amour de son ancienne équipe. Les contremaîtres sont donc sans pitié dans l'accomplissement de leurs tâches. Tout tire-au-flanc est récompensé par le fouet.

Peu de choses échappent aux yeux des gardes, bien que leurs principaux soucis soient de rester à l'ombre et d'empêcher les évasions. Occasionnellement, des gardes pénètrent dans les enclos pour faire cesser des combats importants ou pour prévenir des émeutes, opérant en groupe de huit à dix : les gardes ne laissent jamais leurs nuques et leurs armes sans protection quand ils sont à proximité d'esclaves.

Parfois, même des esclaves aptes doivent être tués : un homme devient fou sous le soleil brûlant ; une brute attaque un contremaître ou un arkhonte ; un ouvrier souille la ziggourat de sa sueur ou de son sang. Mais, en d'autres occasions, un esclave peut attirer l'attention du Maître des Jeux et être envoyé dans les fosses à gladiateurs. Un traitement de faveur compense faiblement le taux élevé de mortalité de ces derniers.

La nuit, les esclaves retournent dans les fosses et les contremaîtres dans des quartiers spéciaux. Le repas quotidien — un gruau infesté de vers — est servi à ce moment avec une autre ration d'eau. Ceux qui n'atteignent pas les cuisines à temps ne sont pas nourris. Après le repas, les esclaves dorment où ils peuvent. Les plus forts et leurs compagnons annexent les quelques huttes et abris ; tous les autres dorment à la belle étoile.

Informations pratiques

Nourriture et eau. Même si les personnages reçoivent leur ration totale d'eau et de nourriture, ils subissent tout de même une perte de 1d4 points de Constitution par jour en raison de la déshydratation. Les personnages peuvent éviter cette perte uniquement en obtenant plus d'eau : il faut espérer qu'ils auront assez de ressource pour le faire sans blesser les autres, mais ils peuvent bien sûr en priver d'autres esclaves.

Sorts et psioniques. A moins qu'ils n'aient avalé (et régurgité par la suite) leurs livres de sorts avant d'avoir subit la procédure, les préservateurs et les profanateurs ne connaîtront que les sorts mémorisés avant leur capture (leurs livres de sorts bien qu'ôtés pendant la procédure ne seront pas remarqués). En raison de la fatigue régulière ressentie dans les fosses, les clercs et les druides n'ont que 30% de chances chaque jour de pouvoir se reposer et disposer du temps nécessaire pour prier pour leurs sorts. Les personnages ne récupèrent pas de PFP pendant un travail difficile. Ils récupèrent 3 PFP par heure de fatigue légère et 12 pour chacune des 4 heures de sommeil.

Outils et armes. Les armes sont manifestement interdites aux esclaves. Mais, l'ingéniosité, la corruption et l'improvisation peuvent permettre d'en obtenir. Tout personnage possède le matériel pour faire une arme — une matraque — en remplissant un morceau de tissu avec du sable et des pierres. Des pierres, des morceaux de bois et des cordes peuvent également être récupérés. Avec ces matériaux, des personnages peuvent faire des frondes, des garrots, des lassos, des bolas, des dagues en bois, des fléaux grossiers et des bâtons. Des outils volés — maillets, bâtons en bois, fourches en bois et même peut-être une petite hache en obsidienne — peuvent à la rigueur être utilisés. Enfin, quelques esclaves ont assez de contacts et d'influence pour acquérir des armes réelles. Ces esclaves dirigent généralement des gangs puissants et importants à l'intérieur des enclos.

Ajustements pour armes improvisés

Arme	TACO	Dégâts
Bolas	-2	1d6
Dague (bois)	-3	1d4 -2
Fléau	-2	1d6
Maillet	0	1d6
Matraque	-1	1d4

Bien que les armes improvisées abondent dans les enclos, leur possession est officiellement un crime. Les esclaves les cachent précautionneusement pour éviter leur vol par un autre esclave ou leur découverte par un garde diligent.

Corruption. En raison du délai fixé par Kalak, Tithian, Haut Arkhonte des Travaux du Roi a mis hors-la-loi la pratique lucrative de la corruption qui permettait d'obtenir sa liberté (les arkhontes pris à accepter des pots-de-vin sont destitués de toute charge et emprisonnés). Mais, même ainsi, l'argent et les amis sont des éléments critiques dans les enclos. Ils peuvent assurer un meilleur traitement, un titre de contremaître, des armes, de la nourriture, de l'eau — et même des exemptions de travail. La liberté est peut être la seule chose qui ne puisse être achetée.

Pour être efficace dans ce domaine, l'esclave doit avoir des ressources à l'extérieur des enclos : comme ils sont dépouillés de tout ce qu'ils possèdent en entrant dans les fosses, seuls les amis et l'argent de l'extérieur peuvent corrompre un arkhonte ou un garde. Un noble peut souhaiter assurer un bon traitement à un artisan de valeur. Un maître de caravane peut faire un arrangement pour garder son ancien conducteur de

mekillot à l'écart des dangers — les deux font cela en espérant que leurs esclaves leur seront rendus une fois la tâche de Kalak achevée.

Gardes. Durant le travail, 2d4 gardes observent toute opération (mais en un seul groupe). Les arkhontes surveillent également avec une fréquence de 30%. La nuit, le nombre de gardes passe à 2d8, mais aucun arkhonte ne reste. Pour tout désordre dans les enclos, 1d8 +7 gardes apparaîtront.

Paramètres. A moins qu'il n'en soit autrement spécifié, tous les esclaves, contremaîtres, gardes et arkhontes rencontrés utilisent les caractéristiques générales des PNJ de la table sur le rabat de couverture.

Crimes. Bien que les fosses connaissent des interdictions insignifiantes (p. ex. possession d'une arme, fatigue et paresse), quatres offenses graves existent : tuer un arkhonte, tuer un garde, tuer un contremaître et tenter de s'évader. Tuer un arkhonte entraîne une mort par une torture lente. Les esclaves qui tuent un garde sont laissés aux autres gardes pour être exécutés. Un esclave tuant un contremaître est en général exécuté sur le champ, bien que des meurtriers particulièrement forts puissent entrer dans l'arène (et ceux tuant des contremaîtres inefficaces les remplaçant souvent). Une tentative d'évasion entraîne une privation d'eau et de nourriture, qui accélère la perte de Constitution en ajoutant 1d4 par jour.

Evasion. Pour ce qui est de ce scénario, il n'est pas souhaitable pour vous que les PJ s'échappent, à moins qu'une rencontre particulière ne l'exige. Les joueurs, d'un autre côté, essayeront certainement de le faire. Toutes leurs tentatives devront échouer. Mais ils peuvent croire qu'ils ont une bonne chance d'y parvenir. Les tactiques suivantes vous permettent de programmer des échecs "justes" pour les PJ, faisant échouer leurs tentatives tout en les récompensant.

Informateurs. A moins que les personnages ne prennent de sages précautions, leurs plans peuvent être rapportés aux gardes par un informateur cherchant un meilleur traitement. Ainsi, une tentative d'évasion peut directement mener dans un piège. Si les PJ jouent avec précaution, vous pouvez les récompenser en leur faisant attraper l'informateur avant que le piège ne se déclenche.

Psioniques. Les PJ ne sont pas les seuls à posséder des pouvoirs psioniques : les arkhontes et des gardes remarquables peuvent détecter l'utilisation des psioniques ou lire les pensées. Une tentative d'évasion peut être enrayée en faisant savoir aux PJ que leur plan a été découvert psioniquement. Les personnages doués de psioniques peuvent être récompensés en détectant ces oreilles indiscrètes s'ils y pensent.

Pas de chance. Même les meilleurs plans ne peuvent contrôler le destin. Un bruit, une corde qui casse, un changement inattendu de garde, etc., peuvent ruiner un plan prudent. La récompense de cette approche pourra être la liberté si les personnages réussissent tous leurs jets.

S'ils arrivent à s'échapper, utilisez une rencontre de la Première Partie pour les recapturer. Quand ils reviennent dans les enclos, le Contremaître-en-Chef se rappellera de l'évasion et les traitera sans pitié.

Maîtriser la Deuxième Partie

La Deuxième Partie comprend deux types différents d'événements : les scènes et les rencontres. Les premières sont de brefs incidents qui fonctionnent indépendamment de l'action principale de l'aventure. Elles aident les alliances esquissées dans la Première Partie à se développer (ainsi que les nouvelles animosités). Les rencontres sont des incidents plus complexes directement liés aux buts généraux des PJ dans l'aventure.

Ni les scènes ni les rencontres de la Deuxième Partie ne se déroulent dans un ordre établi. Vous choisissez la nature et le moment de l'événement qui survient. Chaque rencontre de la Deuxième Partie introduit un fil conducteur qui impliquera des PNJ et des événements spécifiques pendant tout le reste de l'aventure. Vous n'avez pas besoin de suivre un fil conducteur : les PJ suivent naturellement des pentes qui reflètent leurs capacités et leurs personnalités. Un préservateur sera mal adapté aux combats de gladiateurs, mais pourra profiter de l'Alliance Voilée. Ainsi, les personnages d'un groupe peuvent très bien suivre des fils conducteurs différents de ce scénario. C'est parfait. En général, les buts différents de ces PJ s'harmoniseront, mais parfois des personnages-joueurs peuvent se retrouver à s'affronter les uns les autres.

Pour vous aider à choisir les rencontres utilisables dans la Deuxième Partie, le fil conducteur de chacune est donné ci-dessous. Certains d'entre eux fonctionnent mieux sur des races ou des classes spécifiques ; de telles informations apparaissent entre parenthèses après le nom de la rencontre.

Ami dans le besoin. Dans ce cas l'ami est un demi-géant. Grâce à la brute, le PJ gagne en premier l'attention d'un noble qui cherche du muscle, et finalement d'Agis — chef de la rébellion. De ce fait, le PJ peut devenir un homme-clé pour certaines missions diplomatiques sensibles.

Une fille dans le pétrin. (Gladiateurs) le PJ aide une gladiateur nommée Lissan, qui l'introduit dans l'arène et le présente à Neeva, un gladiateur puissant et bien connue (et une rebelle). Finalement, le PJ aidera à sauver Neeva.

Fourberie. (Psioniste, roublard) par des moyens louches, le PJ accède au rang de contremaître et attire ainsi l'attention de Tithian — Haut Arkhonte des Travaux et des Jeux du Roi, arkhonte et rebelle (et finalement roi). A partir de cette association, le PJ est impliqué dans les luttes entre les toujours puissants arkhontes de Tyr.

Intrigues. (Combattants) les PJ aident les plans d'une rébellion et deviennent des chefs de second rang dans la révolution, sous les ordres de Rikus, chef de la faction des esclaves. Les PJ aident à garder l'armée rebelle sous contrôle et à répondre aux menaces pesant sur la jeune rébellion.

Sympathie d'étrangers. (Préservateurs) le PJ aide l'Alliance Voilée en délivrant des messages. Cette tâche le conduit jusqu'à Sadira, une figure mystique de la rébellion ; elle confie au PJ des tâches importantes pour aider la cause de la justice et de la liberté.

En plus des rencontres (**Ami dans le besoin, Une fille dans le pétrin, Fourberie, Intrigues** et **Sympathie d'étrangers**), la Deuxième Partie contient un certain nombre de scènes plus brèves. Ces scènes sont de brefs incidents qui fonctionnent séparément de l'action principale de l'aventure, et qui peuvent intervenir à de nombreux moments et lieux. Les scènes permettent aux PJ de développer les amitiés nouées dans la Première Partie (et de se faire de nouveaux ennemis). Une scène spécifique peut ainsi affecter des rencontres futures, mais aucune d'entre elles n'est nécessaire pour la progression de l'aventure.

Le premier groupe de scènes qui suit développe les alliances esquissées dans la Première Partie. Le second groupe offre aux PJ de nouveaux antagonistes pendant qu'ils apprennent les difficultés de la vie d'esclave.

Scènes — Alliés

Mise en place. Les scènes suivantes interviennent après une période d'un ou plusieurs jours (ou nuits) et doivent s'entrecroiser avec les rencontres de la Deuxième Partie. Chacune de ces scènes met en présence les PJ et un PNJ amical qui peut devenir un allié pour le reste de *Liberté*. Les descriptions et les caractéristiques de ces PNJ apparaissent aux page 13 à 16 du livret. Avant de choisir une scène, consultez vos notes sur les rencontres que vous avez utilisées dans la Première Partie. Déterminez si un des PNJ (s'il y en a un) regardera d'un bon œil les PJ et quel PJ, en particulier, a été le plus sympathique avec lui ou l'a le plus aidé. Le PNJ ne traitera qu'avec ce PJ. N'utilisez pas une rencontre à moins que les PJ aient sincèrement gagné la confiance du PNJ. Demandez aux joueurs de prendre la page 39 de leur carnet — Enclos à esclaves.



Rixe avec des elfes. Le PNJ amical est Orman de la Désolation, le demi-elfe que les PJ ont aidé. Dans les enclos, Orman se présente prudemment au PJ qui l'a le plus aidé et lui demande pourquoi il l'a fait : il n'avait pas demandé cette aide et ne la souhaitait pas non plus. Ses yeux se plissent suspicieusement si le PJ semble avoir agit de manière altruiste. Hochant la tête, Orman grogne : "Je te dois une faveur." et retourne dans son coin de la fosse. Il refuse de parler avec le PJ par la suite, étant clair sur le fait qu'il veut rester seul. Mais, Orman aidera le PJ par la suite pour s'acquitter de sa dette. Les caractéristiques d'Orman apparaissent à la fin du *Livret Narratif*.



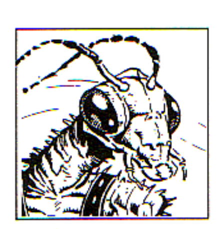
Offense sérieuse. Le PNJ amical de cette scène est le vendeur de fruits mûl Hamash. Il approche le PJ qui fut le plus hostile au noble Verrasi. Bien qu'Hamash n'aime pas le PJ, il aime encore moins Verrasi. "Donc, ce fils d'inix de Verrasi t'a eu aussi", grogne le mûl en guise d'introduction. "J'aimerai le presser de toute son eau, cet arrogant bâtard !" Hamash poursuit sa tirade irritée si le PJ lui répond amicalement. Soyez clair au niveau du PJ sur le fait qu'il n'y a qu'eux deux à être liés par leur haine envers Verrasi. Hamash n'aidera pas le PJ dans les enclos, mais peut se montrer utile dans des aventures ultérieures. Les caractéristiques d'Hamash apparaissent à la fin du *Livret Narratif*.



Préservateurs ! Le PNJ amical est Mahlanda, la femme que le groupe a protégé des arkhontes. Elle travaille aux cuisines des esclaves et apporte de la nourriture et de l'eau en plus, ainsi qu'une dague en obsidienne au PJ qui l'a le plus aidée. (*Note :* Si un PJ l'a trahie, elle n'est pas présente dans les enclos.) Ce ravitaillement empêche la déshydratation de 1 à 3 personnes par jour. Si elle est encouragée, Mahlanda touche un mot au PJ de l'Alliance Voilée, tentant de le recruter pour le sabotage de la ziggourat. Les caractéristiques de Mahlanda apparaissent à la fin du *Livret Narratif.*



Enrôleurs. Le PNJ amical est Eramas, le gladiateur (s'il n'est pas mort). Pendant le jour, il repère le PJ qui a le plus vaillamment combattu pendant la rencontre. "Vieux pote !" rugit-il, jetant ses outils et marchant à grands pas vers le PJ, poussant du chemin les esclaves et les contremaîtres. Un combat éclate quasiment avant qu'un mur de gardes n'arrive et restaure l'ordre. La nuit suivante, Eramas recherche le PJ, apportant une bouteille de vin de palme qu'il a dérobée. S'ils sont dans l'arène, Eramas se mettra au côté du PJ dans n'importe quel combat, et ce, quel que soit le rapport de force. Les caractéristiques d'Eramas apparaissent à la fin du *Livret Narratif.*



Capturés. Le PNJ amical est Chch'kraran, le thri-kreen de l'auberge. Il s'approche avec circonspection du PJ qui a été le plus tâché par le ragoût et ne dit rien pendant un long moment. Finalement il demande avec un accent haché et bourdonnant, "Tcku as étcké pris à l'auberge ?" Après que le PJ ait répondu, la créature s'incline froidement et se présente. Selon son code de conduite, le thri-kreen et le PJ sont liés par la mauvaise fortune. Il aidera le PJ en tant que compagnon de harde, mais attend la même chose en retour. Le thri-kreen n'est jamais cordial — toujours formel — et ses obligations ne s'étendent jamais aux autres PJ. Les caractéristiques de Chch'kraran apparaissent à la fin du *Livret Narratif.*

Mise en place. Les courtes scènes suivantes renforcent les conditions déplorables de l'esclavage et fournissent aux PJ quelques ennemis potentiels. Jouées correctement, elles devraient intensifier le désir de liberté des PJ. Commencez en jouant une journée typique dans les enclos à esclaves, soulignant la cruauté et la difficulté du travail. Laissez les joueurs explorer les limites de leur prison et des plans d'évasion. Dès que l'action s'enlise, introduisez une des scènes suivantes :



Contremaître cruel. Au cours d'une après-midi particulièrement chaude, un des PJ fait une erreur (pendant que les PJ effectuent leurs diverses tâches, faites leur faire des jets de compétences ; quand l'un d'entre eux est raté, décrivez l'échec et introduisez la scène). Le PJ casse un outil, renverse presque un chargement de briques, mélange trop d'eau à la boue, etc. Son crime provoque la rage du contremaître de l'équipe, un petit mûl suant. Ce dernier fouette le PJ sans pitié pendant 2d6 rounds ou jusqu'à ce qu'il gise inconscient. Si le PJ (ou quelqu'un d'autre) répond, les gardes n'interviennent pas pendant 2 rounds et il est jeté dans la Fosse — un puits asséché utilisé pour les punitions. Si le PJ est inconscient, ses amis peuvent le porter à l'ombre puis retourner au travail. Après quoi, une rancune tenace s'installe entre le contremaître et le PJ.

Contremaître mûl : AL NM ; CA 8 (Dextérité) ; VD 6 ; DV 4 ; pv 23, TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég. 1-2 (fouet) ; Tai M ; Mor. 10, ; For 17 ; Dex 14 ; Con 14 ; Int 10 ; Sag 10 ; Cha 11.



Travail supplémentaire. Après une journée particulièrement chaude et fatigante, l'équipe a fini son travail, remplissant son quota de production. Un arkhonte aux joues émaciées, accompagné de deux gardes demi-géants, arrive et examine le travail. Après avoir approuvé ce qui était fait, l'arkhonte se tourne vers le contremaître, "Le Roi Kalak demande plus de ses ouvriers. A partir d'aujourd'hui compris, votre quota de travail est doublé." Le gong du dîner sonne. "Pas de repas ce soir — travaillez jusqu'à ce que le quota soit rempli." Après cela l'arkhonte s'en va, son visage arborant un air d'autosatisfaction. Si les PJ regardent ou demandent autour d'eux, ils découvrent qu'aucune autre équipe de travail ne doit remplir ce nouveau quota. Chaque PJ subit une perte d'1d4 points de Constitution supplémentaires en raison de la fatigue en sus.



Traitre. Cette scène implique les PJ et/ou des camarades PNJ. Elle n'intervient qu'une fois que des plans d'évasion ont été établis. Dans la soirée, quand le groupe de conspirateurs s'est rassemblé autour d'un petit feu pour se protéger de la froide nuit athasienne, une agitation se répand. Des esclaves s'écartent du chemin d'une patrouille de gardes menée par Liurgand, un esclave mûl. Les PJ reconnaissent Liurgand — un esclave qui a écouté tous leurs plans d'évasion. La patrouille se dirige droit vers les conspirateurs et les entoure. Après les avoir salués avec les habituelles imprécations, les gardes saisissent avec colère les conspirateurs et les tirent au centre du complexe, où un arkhonte attend. Les esclaves sont dépouillés et reçoivent dix coups de fouets (le fouet touche automatiquement, infligeant 1d2 points de dégâts par coup). "Vous feriez mieux de faire votre testament avant de prévoir votre prochaine évasion !" claironne l'arkhonte alors que les prisonniers sont emportés. En récompense de son information le mûl devient contremaître de l'équipe des PJ.



Vol. Pendant la journée, un PJ va pour prendre une gorgée de son outre et découvre que celle-ci manque. Plus tard, les outres d'autres PJ disparaissent. Laissez à la victime 20% de chances par incident de découvrir le voleur — un elfe nommé Ramachil — en train de dérober une autre outre. Si les PJ tentent de l'arrêter, une bagarre éclate. Le contremaître met fin au combat et force tous les esclaves à retourner au travail. Si Ramachil est attaqué de nuit, 3d6 compagnons elfes viendront à sa défense. Si le combat éclate, utilisez les caractéristiques standards des elfes sur le rabat intérieur de l'étui. Ramachil devrait être trop difficile à vaincre pour les PJ.



Voyous. Peu de temps après le dîner, un PJ (le plus faible du groupe) est accosté par un mûl couvert de tatouages. L'homme demande la nourriture, l'eau et la couverture du PJ. Cinq sicaires humains derrière lui donnent du punch (c'est le cas de le dire) à sa requête. Il est clair que ce sextuor a racketté plus d'un faible. Si le PJ refuse, les sicaires commencent à le battre sans pitié (à 5 contre 1 il y a peu d'intérêt à simuler le combat). Si les autres PJ défendent le personnage, une querelle de grande ampleur éclate. D'autres esclaves se rassemblent pour hurler et faire des paris. Faites en sorte que tous reçoivent et donnent de bonnes rossées avant que les gardes n'accourent et interrompent le combat. Les assassins se retirent pour la nuit, menaçant de "Vous donner une leçon, les gars."

Chef mûl du gang : AL CM ; CA 9 ; VD 12 ; DV 5 ; pv 29 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég. lutte/pugilat +7 ; Mor 14 ; For 19 ; Dex 15 ; Con 12 ; Int 11 ; Sag 9 ; Cha 10.

Sicaires : AL NM ; VD 12 ; DV 2 ; pv 13 chaque ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. lutte/pugilat ; Mor 10.

Deuxième Partie

A - Ami dans le besoin

Mise en place. Les joueurs doivent prendre la page 15 de leur carnet — Ziggourat de Tyr. S'ils sympathisent plus tard avec Urrgos, vous leur demanderez alors de prendre la page 41 — Urrgos.

Mise en route. Cette rencontre commence un matin alors que les PJ se rassemblent en équipes de travail. Lisez le texte suivant à voix haute :

Un tapage singulier couvre les miaulements des contremaîtres. Vous levez vos sourcils légèrement brûlés par le soleil en direction de sa source. Une foule d'esclaves se rassemble rapidement au coude à coude autour de l'origine du son. Alors que vous vous haussez pour regarder, le son cinglant d'un grincement assaille les esclaves rassemblés, qui courent se mettre à l'abri. Au centre de l'anneau, un demi-géant empoté tourbillonne, balançant ses mains massives vers les elfes agiles qui le tourmentent.

Rencontre. Six esclaves taquinent un demi-géant balourd, utilisant la vitesse et l'agilité pour lui échapper. Les elfes crient des insultes cruelles pendant que le demi-géant essaye de les frapper ou lance d'énormes poignées de sable dans leur direction.

Jeu de rôles. Les insultes des elfes sont amèrement sarcastiques. Ils brocardent la laideur, la lenteur, la stupidité et la personnalité mimétique du demi-géant. Ce dernier ne peut répondre à leurs insultes verbales. Frustré, il cingle l'air de ses poings, lance du sable et pousse des hurlements.

Dialogue

"Hé, Urrgos — tu peux prétendre être moi !" [cœur de "non, moi — non, moi" chez les autres elfes]

"Urrgos pas vouloir être comme toi, petite vermine."

"J'y suis ! tu personnifies un kank, c'est ça ?"

"C'est une pierre ! non — les pierres se déplacent plus vite que lui."

"Vous partir ! Vous laisser moi seul !"

Paramètres.

Urrgos le demi-géant : AL N? ; CA 10 ; VD 15 ; DV 4 ; pv 44 ; TAC0 14 ; #AT 1 ; Dég. lutte/pugilat +8 ; Tai G (3,3 m) ; Mor 10 ; For 20 ; Dex 12 ; Con 15 ; Int 10 ; Sag 7 ; Cha 9.

Elfes : AL CM ; CA 8 ; VD 12 ; DV 3 ; pv 6 chaque ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1d4 (dague en os) ; Mor 10 ; For 12 ; Dex 16 ; Con 11 ; Int 15 ; Sag 10 ; Cha 14.

Conséquences. Le spectacle dure jusqu'à ce que les contremaîtres arrivent avec les fouets et l'interrompent. A moins d'en être empêchés, les elfes reviennent tourmenter Urrgos le jour suivant. Répétez des rencontres similaires le matin, au moment du repas et des pauses. A chacune, Urrgos devient de plus en plus frustré. Soyez clair sur le fait que le demi-géant manque d'un bon modèle à imiter. Après trois jours, Urrgos entre dans une rage meurtrière, attaquant quiconque étant assez proche jusqu'à ce que les gardes l'abattent.

Une bonne démonstration de force des PJ tiendra à l'écart les elfes. N'importe quel personnage avec un Charisme de 16 ou plus devient automatiquement le modèle d'Urrgos. S'il n'y a pas de PJ dans ce cas, celui ayant le score de Charisme le plus élevé peut devenir le modèle d'Urrgos en réussissant un test de Charisme. Urrgos essaye de se modeler d'après le personnage et devient son meilleur ami. Les elfes lancent toutes les piques possibles à Urrgos et à son ami.

Ensuite. A partir de cette rencontre passez à la Troisième Partie, rencontre A — Garde du corps, ou poursuivez avec un autre fil conducteur de la Deuxième Partie.

B - Une fille dans le pétrin

Mise en place. Les joueurs prennent la page 29 de leur carnet — Duel dans le sable.

Mise en route. Cette rencontre débute au moment du repas, après que les PJ aient reçu leurs maigres écuelles de nourriture. Lisez le texte suivant à voix haute :

> Avec vos doigts vous grattez les dernières bouchées de votre gruau grisâtre qui ressemble à de la boue. Soudainement, un liquide vous tâche, ponctué d'un épithète fulgurant. Presque immédiatement deux corps tombent au milieu de votre petit groupe.

Rencontre. Les deux corps appartiennent à Lissan et Kanla, des gladiateurs envoyées dans les enclos à esclaves par punition. Alors qu'elles s'écrasent au milieu des PJ, l'intention mortelle de Kanla doit leur apparaître manifeste. Lissan la bloque avec son bâton alors que Kanla lance des bolas. Après plusieurs feintes et parades, Kanla met à terre son adversaire et saute sur son dos. Entourant plusieurs fois une corde autour du cou de Lissan, elle commence à ôter la vie à sa collègue. Les gardes n'interviennent pas, misant sur l'issue du combat.

Jeu de rôles. D'après leurs cris, les PJ savent que Kanla et Lissan combattent à propos d'un homme nommé Tachandral. Kanla hait Lissan car cette dernière fut choisie pour être la partenaire de Tachandral. En plusieurs occasions, Lissan tente de s'expliquer, laissant passer des opportunités de provoquer des blessures sérieuses. D'un autre côté, Kanla a soif du sang de Lissan. Elle est dans une rage impensable, hurlant des insultes et sa haine.

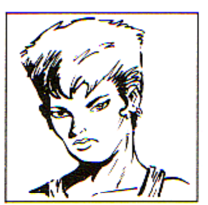
Dialogue

"Je suis plus forte, plus rapide et plus résistante que toi ! J'aurai dû avoir ce partenaire."

"L'entraîneur m'a choisie car nos compétences sont complémentaires." [gargouillis]

"Quand tu seras morte, je combattrai aux côtés de Tachandral."





Paramètres.

Kanla : AL NM ; CA 8 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 51 ; TAC0 14 ; #AT 1 ; Dég 1d6+3 (bola) ; Mor 17 ; For 18 (22) ; Dex 18 ; Con 17 ; Int 11 ; Sag 9 ; Cha 10.

Lissan : AL N ; CA 9 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 57 ; TAC0 15 ; #AT 1; Dég. 1d6 (bâton) ; Mor 18 ; For 15 ; Dex 15 ; Con 16 ; Int 15 ; Sag 16 ; Cha 16.

Conséquences. Kanla tuera Lissan à moins d'en être empêchée. Si les PJ interviennent, Kanla les combat avec tous ses talents. Après 2d8 rounds de combat, 10 gardes, irrités que leurs mises aient été perdues, se lancent dans la bataille. Si les PJ tuent un garde, ceux qui restent le captureront et l'exécuteront (si possible). Tous les autres esclaves impliqués dans la rixe sont lancés dans les Fosses — d'étroits puits sombres, creusés profondément dans le sol — et laissés là pendant plusieurs jours.

Ensuite. A partir de cette rencontre vous pouvez passer à la Troisième Partie, rencontre B — A l'arène, ou passer à un autre fil conducteur de la Deuxième Partie. Les personnages dans les fosses ne peuvent prendre part à d'autres rencontres, jusqu'à ce que "A l'arène" soit joué.

C — Fourberie

Mise en place. Choisissez un PJ d'alignement neutre ou mauvais pour cette rencontre. Un psioniste serait mieux adapté, mais toutes les classes le sont. Faites en sorte de pouvoir parler en privé avec ce joueur.

Mise en route. Cette rencontre commence le jour suivant celui où le PJ choisi a montré ses pouvoirs ou capacités. Lisez le texte suivant à voix haute à tous les joueurs :

> Aujourd'hui, les contremaîtres vous font travailler particulièrement dur. Alors que vous ployez sous de lourdes charges, l'une tombe, comme si elle voulait se venger de vous, et s'écrase sur le sol. Jurant, votre contremaître arrive avec le fouet.

Le contremaître fouette un des PJ les plus grands (pas celui choisi pour cette rencontre) infligeant 2d2 points de dégâts. Pendant ce temps, deux gardes demi-géants saisissent le PJ choisi. Ecartez ce joueur des autres et lisez lui le texte suivant :

> Sans un mot d'explication, les demi-géants te conduisent à la hutte d'un contremaître et te poussent à l'intérieur. Dans un coin sombre se tient un arkhonte en robe noire, son visage plongé dans l'obscurité. Sans un mot d'explication, il commence "Je pourrai te fouetter, et même te tuer pour ta maladresse ! Ta mort pourrait donner une leçon aux autres ! Peut-être connais-tu une raison pour laquelle je ne devrais pas te tuer." L'arkhonte s'arrête, attendant manifestement une réponse.

Rencontre. Bien que l'arkhonte ne le dise pas spontanément, il souhaite que le PJ devienne un informateur. Si le PJ comprend l'insinuation et accepte, l'arkhonte lui ordonne de rapporter tout plan d'évasion ou toute activité de l'Alliance Voilée aux gardes demi-géants. En échange, l'arkhonte augmente discrètement la ration d'eau du PJ (plus de perte de Con) et lui épargne des punitions futures (les contremaîtres et les gardes blâment les autres, pas le PJ). Ces bénéfices sont accompagnés de l'avertissement que si le PJ néglige sa tâche ou double l'arkhonte, celui-ci le désignera comme informateur. Une fois découvert, un informateur meurt souvent en l'espace d'une journée. Si le PJ refuse, l'arkhonte ordonne sa punition — être lié à un poteau, fouetté (1d10 +10 points de dégâts) et exposé au soleil pendant toute une journée (perte de 1d6 points de Constitution). Expliquez ces conséquences au joueur.

Jeu de rôles. L'arkhonte alterne cruauté et sympathie. Il offre de l'eau en plus et un bon traitement, mais parle dans le même souffle de la mort du PJ. Il évite d'exprimer directement ses souhaits ou ses attentes, laissant plutôt le PJ faire les offres et les suggestions : il espère ainsi augmenter l'engagement du personnage.

Dialogue

"Tu te rappelles de l'esclave fouetté à mort hier ? Etonnant ce qu'une remarque grossière peut entraîner."

"Les enclos contiennent certains groupes qui demandent de la discipline."

Conséquences. Le PJ quitte l'entretien pour être enchaîner à un poteau ou avec une fourberie en tête.

Ensuite. Poursuivez avec une autre rencontre ou scène de la Deuxième Partie. Une fois les rencontres de la Deuxième Partie terminées, passez à la Troisième Partie, rencontre C — Pouvoir de direction.

D — Intrigues

Mise en place. Choisissez un PJ (pas celui de la rencontre 2C) pour cette rencontre. Faites en sorte de pouvoir lui parler en privé.

Mise en route. Cette rencontre se déroule de nuit. Lisez le texte suivant au PJ :
Les vents nocturnes promettent des températures proches du zéro. Les esclaves se serrent en groupe ou s'enroulent dans des couvertures élimées. Derrière ton groupe d'esclaves, tu aperçoit une forme dans l'ombre qui, au lieu de se serrer pour avoir chaud, se fraye furtivement un chemin parmi les formes endormies. La suis-tu ?
Si le PJ répond non, la rencontre s'achève, sinon elle continue.

Rencontre. Le PNJ dans l'ombre est Cruerex, un informateur, qui se déplace dans les ténèbres vers un poste de garde. Afin d'être assez près pour entendre la discussion, le PJ doit réussir un jet de 50% (les voleurs ajoutent leur pourcentage de MS). Si le jet échoue, l'informateur fuit. Un succès indique que le PJ entend :

"Je vous le dit, je ne connais pas leur plan. Dites simplement à Theindar que les esclaves ont un grand plan quelconque — peut-être avec l'aide des gladiateurs. S'il souhaite que j'indique les chefs, faites-le moi savoir."

L'informateur indique ensuite qu'il doit partir. Pour éviter d'être remarqué, le PJ doit instantanément se mettre à couvert (même pourcentage de chances). S'il est découvert ou si le PJ est confronté au PNJ, l'informateur propose un accord : en échange de son silence, le PJ reçoit un travail facile, une nourriture meilleure et de l'eau en quantité suffisante. Si le PJ refuse ou menace le PNJ, ce dernier court vers les gardes. Dites au joueur les conséquences d'une dénonciation — avant le prochain lever du soleil, quatre gardes assassineront le PJ.

Si le PJ n'est pas détecté et n'est pas confronté au PNJ, il peut le suivre et apprendre son identité. Le jour suivant, le PJ localise l'informateur dans un groupe d'esclaves. Si le PJ est confronté à l'informateur, le PNJ propose le même accord, avec les mêmes conséquences. Si le PJ s'approche des esclaves et leur raconte ce qu'il sait au sujet de l'informateur, le chef de leur groupe, Granj, feint l'ignorance. Mais le matin suivant, l'informateur est mort. Par la suite, Granj regarde le PJ de manière plus favorable. Si le PJ n'est pas confronté ou ne dénonce pas l'informateur, les gardes s'emparent deux jours plus tard des comploteurs et les exécutent.

Jeu de rôles. L'informateur est froid et insensible : s'il ne peut passer un accord, il élimine le problème. Granj agit avec prudence et suspicion, mais peut être convaincu de la sincérité du PJ. Il sonde verbalement le PJ pour tester ses réactions.

Dialogue

"Ferme ta gueule et les choses iront mieux pour toi."

"Si demain tu as une chance de t'échapper — que fais-tu ?" [Granj]

Paramètres.

Informateur (Cruerex) : AL NM ; CA 10 ; VD 2 ; DV 3 ; pv 10 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1-2 (lutte/pugilat) ; Mor 10.

Conséquences. Si le PJ élimine l'informateur, les gardes deviennent suspicieux et traitent durement le PJ. Des rumeurs sur ce traitement se répandent et finalement Granj rend visite au PJ, lui exprimant ses remerciements.

Ensuite. A partir de cette rencontre, vous pouvez passer à la Troisième Partie, rencontre D — Champion de la cause, ou passer à un autre fil conducteur de la Deuxième Partie.

Deuxième partie

E — Sympathie d'étrangers

Mise en place. Les joueurs prennent la page 36 de leur carnet — Combat nocturne.

Mise en route. Cette rencontre commence la nuit. Lisez ce qui suit à voix haute :
Un homme mourant gémit au loin pour avoir de l'eau tandis que, plus près, les ronflements tonitruants d'un demi-géant résonnent dans la nuit. Soudain, une explosion, accompagnée d'une lumière aveuglante et une chaleur fulgurante, ébranle les fosses. Puis tout redevient noir. Des cris de panique remplissent l'air. Une deuxième explosion déchire peu de temps après les ténèbres, puis une troisième...

Rencontre. Les esclaves se réfugient de l'autre côté de la fosse, pendant que les explosions et les cris continuent. Pour enquêter, les PJ doivent se battre avec la foule, arrivant une fois l'agitation terminée. Les gardes entourent la zone dans laquelle gisent des morts et des blessés. Les cadavres sont un mélange de gardes, d'esclaves et (bizarrement) de quelques citoyens. Les cratères et les impacts dans la zone suggèrent une puissante bataille magique ou psionique.

Chaque PJ fait un test de Sag -2. Le premier PJ le réussissant remarque que des gouttes de sang apparaissent dans la poussière — formant une piste s'éloignant de la scène. La piste marque le passage d'un préservateur nommé Faldar qui s'échappe en étant invisible. Il s'effondre et les gouttes deviennent une petite mare. Si les PJ ne le ramènent pas discrètement à leur enclos et ne pansent pas ses blessures, il mourra.

Quand les PJ quittent la zone, un garde nain les accoste. Pour empirer les choses, Faldar se réveille en poussant un fort grognement. Les PJ doivent inventer rapidement une explication ou tuer le garde. Si un combat débute, des gardes submergeront les PJ et découvriront Faldar. Une fois dans leur enclos, le PNJ redeviendra visible. Il porte le costume d'un citoyen de Tyr. Il est trop sérieusement blessé pour se déplacer. Les PJ devront panser ses blessures et dissimuler leur invité à la fouille matinale des enclos pour éviter l'exécution. Faldar n'a pas de sorts pour les aider.

Jeu de rôles. Le garde nain concentre son focus sur la découverte des attaquants et ne peut être corrompu. S'il est convaincu que les PJ sont de simples esclaves, il les laissera passer. Faldar, un agent de l'Alliance Voilée, voudra enrôler les PJ comme agents dans les enclos. Mais il ne révèlera ni sa mission actuelle dans les fosses à esclaves, ni toute autre mission future dans laquelle les PJ pourraient l'aider, ni l'identité d'autres membres de l'Alliance. Sans tenir compte de leurs réponses, il dit aux PJ de le rencontrer au Kank Rouge si jamais ils s'échappent.

Dialogue

"Tiens, tiens ! des esclaves. Quelle est votre section de travail ? et le nom de votre contremaître ? Allez vite !"

"Il vaut mieux pour vous ne rien savoir. Kalak n'hésitera pas à sonder les esprits."



Conséquences. Si les personnages arrivent à dissimuler Faldar pendant un jour, il guérit et se repose assez pour regagner quelques sorts. La nuit suivante, sous le couvert de l'obscurité, l'agent utilise une *métamorphose* pour prendre l'apparence d'un garde et sort effrontément du complexe. Après qu'il soit parti, les PJ trouvent une *potion de soins* dissimulée dans leurs affaires.

Ensuite. Après cette rencontre, passez à la Troisième Partie, rencontre E — Emissaires, ou poursuivez avec un autre fil conducteur de la Deuxième Partie.

Progression

Dans la Troisième Partie de *Liberté*, les PJ esclaves peuvent élever leur condition. Les rencontres de la Troisième Partie commencent directement ou indirectement là où les rencontres de la Deuxième Partie se sont arrêtées, impliquant les alliances et les inimitiés que les personnages ont développé. Comme dans la Deuxième Partie, vous pouvez avoir plusieurs fils conducteurs simultanés n'impliquant pas tous les PNJ à la fois.

Les rencontres de la Troisième Partie ont deux buts généraux : d'une part, amener les PJ au bord d'une mort violente et les en tirer juste au dernier moment (c'est toujours un but des aventures de DARK SUN™) et d'autre part les positionner de telle manière qu'ils puissent prendre part aux événements ultérieurs. Bien que chaque rencontre soit liée à un PNJ apparaissant dans la Deuxième Partie, les alliés et les ennemis PNJ devraient avoir des rôles d'arrière-plan par rapport aux PJ. Faites particulièrement attention quand vous incluez des ennemis, car ils ont des rôles dans la suite de *Liberté*. Ils ne doivent donc pas mourir dans la Troisième Partie. Bien que les PJ puissent certainement faire appel aux alliés qui leur sont redevables, prévenez-les que l'aventure est loin d'être finie. Quand les situations deviendront plus mortelles par la suite, les PJ peuvent regretter d'avoir demandé trop de faveurs.

Chaque rencontre de la Troisième Partie est résumée ci-dessous. La rencontre précédente de la Deuxième Partie apparaît entre parenthèses.

Gardes du corps (2A — Ami dans le besoin). Le demi-géant Urrgos et son nouveau "petit camarade" arrivent, grâce à leurs actions, à attirer l'attention d'un noble mineur qui observe la construction de la ziggourat. Si les PJ sont assez impressionnants, le noble veille à leurs besoins.

A l'arène (2B — Une fille dans le pétrin). Ayant sympathisé avec Lissan, celle-ci s'arrange pour que le(s) le personnage(s)-joueur(s) essaye(nt) de participer au prochains Jeux, s'il(s) le souhaite(nt). Bien sûr, l'entraîneur des gladiateurs a un petit test simple à l'esprit.

Pouvoir de direction (2C — Fourberie). Le personnage-joueur traitre de la Deuxième Partie obtient une promotion. Il est contremaître de l'équipe de travail des PJ. Ils ont bien sûr des quotas à respecter.

Champion de la cause (2D — Intrigues). Granj décide de se confier au(x) personnage(s) et le groupe apprend qu'un grand plan d'ensemble est envisagé. En proposant un plan de fuite, que les personnages ont sans doute maintenant échafaudé, les PJ deviennent les chefs d'un mouvement d'évasion.

Emissaires (2E — Sympathie d'étrangers). Les PJ, ayant montré leur véritable loyauté, deviennent messagers de Faldar et de l'Alliance Voilée. Ils découvrent que le réseau de l'Alliance est plus grand qu'ils ne l'imaginaient alors qu'ils se glissent furtivement d'un endroit à un autre, à l'extérieur et à l'intérieur des enclos à esclaves.

Maîtriser la Troisième Partie

A la différence de la Deuxième Partie dans laquelle vous, en tant que MD, choisissiez et arrangiez les rencontres, la Troisième Partie permet aux joueurs de faire leurs propres choix : les PJ ont rassemblé des informations et développé des plans qu'ils voudront mettre en pratique. Plutôt que de choisir les rencontres et de diriger les joueurs, laissez votre groupe choisir avec qui ils veulent traiter.

Bien sûr, après avoir dirigé les rencontres jusqu'à cet instant, si vous arrêtez de jouer le rôle du maître et que vous restez simplement silencieux devant eux, ils feront de même. D'un autre côté, des joueurs à la forte personnalité peuvent avoir essayé de prendre l'aventure à leur compte depuis le début. D'autres peuvent être gênés par l'absence de donjon ou d'autres lieux manifestes à explorer. Observez de telles confusions et soyez prêt à donner des directives aux PJ, ou peut-être même à les entraîner dans une succession d'actions.

Guider les joueurs. Comment pouvez-vous passer les rênes aux personnages ? Soyez direct. Posez la simple question suivante : "Maintenant que vous connaissez quelques éléments, qu'allez-vous faire ?" Avec un peu de chance, vos joueurs choisiront une action décrite dans une des rencontres de la Troisième Partie. Par exemple, un PJ peut essayer de contacter Granj et son groupe au sujet de plans d'évasion. Un autre peut chercher Lissan dans l'espoir de devenir gladiateur. Ces buts rejoignent nettement les rencontres de cette section.

Bien sûr, les parties se déroulent rarement aussi parfaitement. Les PJ peuvent choisir une ligne d'actions qui n'est pas directement liée aux rencontres trouvées ici. Cependant, comme les options des PJ sont limitées aux plans d'évasion, aux fourberies, ou aux interactions avec des PNJ connus, ces voix détournées devraient suivre des lignes similaires à celles des rencontres suivantes. D'un autre côté, les PJ submergés par les options peuvent se sentir paralysés, incapables de prendre une décision ou de faire un plan. Dans ce cas vous devriez les pousser vers une des rencontres. "Garde du corps" et "Pouvoir de direction" peuvent se dérouler dès que vous le souhaitez, sans grande préparation : impliquez simplement les PJ appropriés dans l'action.

Pour diriger les autres rencontres, les PJ reçoivent une série de messages qui les mène vers la rencontre appropriée. Assurez-vous que les joueurs reçoivent le nombre approprié de messages avant qu'ils ne puissent agir en fonction de l'un d'entre eux.

Messages :

- Un esclave à face de fouine, intermédiaire et combinard bien connu, s'arrête et dit : "Cette solide gladiateur, Lissan, vous recherche."
- Au milieu de la foule, une voix familière murmure à l'oreille d'un PJ : "Merci de m'avoir sauvé. Rencontrons-nous à la ziggourat cette nuit."
- Un esclave approche nerveusement et dit : "On fomente des troubles. Granj souhaite vous rencontrer — après le dîner."

Finalement, si aucune de ces indications n'est suffisante, soyez plus clair. Un PNJ principal s'approche des personnages avec des nouvelles. Cela devrait attirer leur attention.

Troisième Partie

A — Garde du corps

Mise en place. Les PJ prennent la page 38 de leur carnet — Garde du corps.

Mise en route. Cette rencontre se déroule durant l'une des pauses quotidiennes. Lisez le texte suivant à voix haute :

Tout au long de la journée, les contremaîtres ont été d'une humeur massacrante. Vous avez entendu des rumeurs comme quoi une délégation du Sénat menée par Kalak en personne inspecterait le site aujourd'hui. Certains disent que le roi vient pour annoncer une amnistie générale, d'autres pour contenir un soulèvement en masse.

Un silence soudain tombe sur les travailleurs autour de vous. Regardant vers la ziggourat, vous voyez le terrible Roi Kalak en personne, accompagné d'un groupe de nobles. Le roi lève ses mains et parle. "Mes nobles sont en colère car j'ai pris leurs esclaves. Que les esclaves s'amusent." En disant cela, Kalak, apparemment frêle, saisit deux sénateurs et les lance avec une force surnaturelle dans les enclos. Les nobles effrayés atterrissent comme des sacs de farine sur le sol sablonneux très près de vous. Pendant un moment, tout le monde est stupéfié — trop stupéfié pour bouger. Ensuite, une voix crissante, indubitablement celle d'un gith par sa haine et sa malice, se fait l'écho de la foule. "Tuez-les !." La foule se rue en avant.

Rencontre. Le demi-géant Urrgos saisit son mentor PJ et hurle : "Ça pas juste !." En même temps, les deux nobles, réalisant le danger, appellent à l'aide. 15 esclaves environ, armés d'outils de travail, se rapprochent tandis que Kalak s'amuse au-dessus. Le(s) PJ doi(ven)t agir rapidement. S'ils défendent les nobles, Kalak observera attentivement mais n'interviendra pas. La foule concentre ses attaques sur les nobles, ne s'en prenant aux PJ qu'après coup.

Jeu de rôles. Urrgos demande avec insistance que son ami PJ corrige la faute commise par Kalak. Pendant ce temps-là, les deux nobles (Ismar et Regle) hurlent des offres paniquées d'or et d'argent à quiconque voulant les protéger, oubliant que les esclaves n'ont que peu d'usage pour la monnaie.

Dialogue

"Tuez-les ! Tuez ces gras erdlus !" (les erdlus sont élevés pour leur viande)

"Un millier de pièces de céramique — non — de pièces d'argent, à celui qui nous protègera !"

"Voyez, sénateurs, combien vos esclaves vous aiment ?" [Kalak]

Paramètres. Utilisez les caractéristiques "esclave gith", "esclave humain" et "noble mineur" de la table des PNJ sur le rabat intérieur. L'esclave gith prend la tête, suivi par 15 esclaves humains avec des outils assimilables à des gourdins (1d6 chacun). Les nobles disposent de dagues en acier (1d4).

Conséquences. Si les PJ battent les esclaves, le Roi Kalak arrête le combat. Perversement amusé, il félicite les PJ pour leur bravoure. Cédant à un caprice, il ordonne l'exécution des deux nobles et proclame l'élévation d'Urrgos et de son ami au rang de noble pour remplacer Ismar et Regle. Les deux sont escortés à l'extérieur des enclos et libérés dans la cité avec les titres, les dagues et les vêtements des nobles décédés. (Urrgos est assez ridicule). Si les PJ n'arrivent pas à protéger les nobles, la rencontre s'achève.

Ensuite. Poursuivez avec une autre rencontre de la Troisième Partie ou passez directement à la Quatrième.

B - A l'arène

Mise en place. Les joueurs doivent avoir leur carnet sous la main. Dans la suite de la rencontre, ils auront besoin de prendre la page 11 — Equipement, et la page 12 — Tembo. Cette rencontre est centrée sur le PJ qui a sympathisé avec Lissan.

Mise en route. Cette rencontre commence le matin au moment où les PJ se rassemblent. Lisez le texte suivant à voix haute :

Une fois de plus vous regardez involontairement vers la ziggourat, fléau de vos existences misérables. Une voix familière bien que distante rompt le silence, "Là — c'est eux !." En vous retournant, vous voyez Lissan. Elle vous montre à un étranger costaud habillé d'une armure de gladiateur. Trois demi-géants, tous équipés de la même manière, se tiennent autour de lui.

Rencontre. Lissan a persuadé son entraîneur, Morvak, de tester le potentiel de gladiateur des PJ guerriers Après avoir parlé avec (et payé) les arkhontes, Morvak emmène les PJ. Alors qu'il marche des enclos vers les cellules d'entraînement de l'arène, il semble grave. Les humeurs de Lissan, l'une de ses étoiles montantes, lui ont coûté de l'argent.

Au stade, Morvak ne perd pas de temps. Il dirige les PJ vers un tas d'équipement. Dites aux joueurs de prendre la page 11 de leur carnet —Equipement, et de choisir parmi les armes qui s'y trouvent. Ne leur laissez pas plus de 3 minutes pour s'équiper. Après cela, Morvak place les PJ dans un enclos. Lissan pâlit en voyant cela. Une fois dans l'enclos, un tembo attaque les PJ. Les joueurs prennent la page 12 de leur carnet — Tembo.

Le tembo se cache dans le fond de la cellule 2, utilisant son pouvoir caméléon (CI 6, 3/rnd). Quand les PJ approchent, il active son pouvoir d'éclipse (CI 6, 3/rnd) et attaque en chargeant. Il tente de drainer la vie (CI 11, 5/Rnd) de n'importe quelle cible qu'il touche.

Jeu de rôles. Bien que la cruauté de Morvak égale celle des contremaîtres, il apprécie la vie des gladiateurs, en particulier celle d'un champion potentiel. Interprétez l'entraîneur comme étant brutal et inamical envers les PJ, ne s'expliquant et ne souriant jamais. Même si les PJ sont étonnamment victorieux, Morvak exprime à peine sa satisfaction.

Dialogue

"Si vous ne voulez pas combattre, mes gladiateurs peuvent s'entraîner sur vous."

"Vous gagnez, vous vivez. Vous perdez, vous êtes morts. C'est comme ça."

Paramètres.

Tembo : AL CM ; CA 4 ;VD 15 ; DV 4 ; pv 24 ; TAC0 17 ; #AT. 5 ; Dég. 1d4 x 2/1d6 x 2/1d8, en cas de morsure jet de sauvegarde contre la mort réussi sous peine d'être drainé d'un niveau, éviter les missiles 40% ; Tai M ; Mor 20 ; Psioniques : *Sciences* — champ mortel, drainage de vie, forme d'ombre ; *Dévotions* — pouvoir caméléon, éclipse, forme ectoplasmique, sens accrus, inamovibilité ; Modes de déf. FI, NS ; Score 10 ; PFP 80.

Conséquences. Si le tembo est sérieusement blessé, les dresseurs ramènent la bête dans sa tanière. Morvak ne veut pas qu'une créature de valeur soit tuée. Cependant, les PJ ne seront pas secourus de la même manière s'ils sont blessés. S'ils vivent, Morvak les considèrent comme de la matière à gladiateur et les assigne à l'entraînement pour les prochains Jeux. La page 45 du carnet des joueurs — Arène d'entraînement, montre les exercices d'entraînement typiques.

Ensuite. Continuez en jouant une autre rencontre de la Troisième Partie ou passez directement à la Quatrième.

C — Pouvoir de direction

Mise en place. Cette rencontre implique tout le groupe, mais est centrée sur le PJ informateur de la rencontre 2C. Arrangez-vous pour pouvoir parler en privé avec lui.



Mise en route. Le PJ informateur est pris à part, bien avant. Lisez-lui le texte suivant :

> L'arkhonte grogne dans son coin sombre. "Vous n'avez pas tourné comme je l'espérais. Cela me déplaît. Je vous fais contremaître de votre équipe de travail. Ce n'est pas une récompense — le Roi Kalak a doublé le quota. Manquez à votre obligation et vous serez mort à l'aurore." Après cela il vous congédie.

Rencontre. La rencontre est simple. Le PJ doit maintenant diriger ses compagnons, doublant leur production. S'il fait travailler tout le monde plus dur, le quota est rempli, mais chaque PJ perd 1d6 points de Con supplémentaires. Le PJ contremaître peut trouver d'autres manière de remplir le quota, comme les suivantes :

Recrutement. Le contremaître peut réquisitionner des esclaves d'autres équipes de travail. Cela ne marche qu'un jour, après quoi les autres contremaîtres se plaignent et attirent la colère de l'arkhonte sur le PJ.

Vol. Le PJ peut ordonner à son équipe de voler le travail accompli par une autre équipe. Chaque tentative de vol a 20% de chance de réussir. Chaque réussite rapproche l'équipe de 11 à 20% de son but (1d10 +10).

Magie. Les sorts magiques peuvent aider dans le travail (*excavation* par exemple). Tout personnage tentant de lancer un sort doit faire un test de dissimulation somatique à -2. S'il échoue, un contremaître ou un PNJ esclave trahira peut-être le PJ utilisant la magie dans l'espoir d'un meilleur traitement.

D'autres méthodes pour remplir le quota peuvent être trouvées : les joueurs doivent être ingénieux. Si le plan semble solide, laissez-les réussir. Mais inquiétez-les en premier lieu.

Jeu de rôles. Récompensez l'ingéniosité et un bon jeu de rôles de la part des PJ. C'est la seule fois où vous pouvez vous asseoir et les laissez faire le travail.

Conséquences. Continuez le quota augmenté pendant plusieurs jours jusqu'à ce que les PJ soient à cours de solution. Cette rencontre devrait grandement fatiguer le groupe, mais pas le détruire. Si le PJ contremaître remplit régulièrement les quotas, il est regardé favorablement par l'arkhonte. S'il échoue même une seule fois, il perd sa position et tous les bénéfices antérieurs.

Ensuite. Poursuivez par une autre rencontre de la Troisième Partie ou passez directement à la Quatrième.

D — Champion de la cause

Mise en place. Dites aux joueurs de prendre la page 40 de leur carnet — Arguments.

Mise en route. Cette rencontre se déroule la nuit, après le repas du soir. Lisez le texte suivant à voix haute :



Grâce à vos contacts, vous apprenez que Granj a appelé à la tenue d'une réunion urgente. Arrivant au petit feu, vous voyez facilement l'intérêt dans les yeux de Granj. Avec une bienveillance inhabituelle, il vous invite à vous asseoir. L'intérêt de Granj apparaît également sur les visages de la douzaine d'individus rassemblée : hommes, femmes, un demi-elfe, deux mûls, un nain... Aucun n'a l'air heureux et plusieurs d'entre eux se regardent les uns les autres avec une suspicion hostile. Quand Granj commence la réunion, le nain se lève en défi.

Rencontre. Demandez aux joueurs de lire la page 41 de leur carnet — Arguments. Pour une meilleure efficacité, chaque joueur lit un argument, personnifiant temporairement le PNJ. Une fois que tous les arguments ont été énoncés, Granj demande aux PJ s'ils ont des opinions différentes. S'il en est ainsi, tout PJ dissident doit faire un discours au groupe rassemblé. Insistez sur le fait que le joueur doit réellement le faire. Après cela, Granj demande un vote. Faites voter chaque joueur secrètement, sans qu'ils discutent de leurs choix entre eux.

La manière dont les PNJ votent dépend des positions et des discours des PJ. Il y a 14 PNJ. Leurs votes se répartissent selon les diverses positions adoptées.

Fuite immédiate (Nain). 6 voix (Hivash et cinq autres).

Poursuite de la patience (Granj). 4 voix (Granj et trois autres).

Mort glorieuse (Cavasaideen). 2 voix (Cavasaideen et son frère).

Chacun pour soi (Niave du désert). 2 voix (Niave et un autre).

Si un PJ défend une position similaire à l'une de celle ci-dessus, il gagne immédiatement la moitié des votes correspondants à cette dernière. De plus, faites faire au PJ un test de Cha. S'il est réussi, ajoutez 2d4 voix à sa cause, prises au hasard dans les autres groupes. Si vous sentez que le discours était particulièrement persuasif, vous pouvez automatiquement ajoutez deux voix prises ailleurs. Rappelez-vous que chaque position a toujours au moins une voix — celle de la personne qui l'a émise. Faites les totaux de voix, et la résolution qui en remporte le plus gagne.

Jeu de rôles. Là encore, le jeu de rôles est dans les mains des PJ. Encouragez et récompensez une bonne interprétation.

Conséquences. Si la position d'un PJ l'emporte, ce personnage devient le chef des rebelles. Il doit travailler à gagner des soutiens au sein des esclaves et à mettre à exécution son plan. Si le nain gagne, les PNJ font une tentative d'évasion cette nuit. Seuls 6 PNJ esclaves y prendront part, car aucun des autres ne s'en sent le courage. Si Granj gagne, rien ne change. Si Cavasaideen devait gagner (ha !), lui et ses supporters quittent la réunion, attaquent immédiatement les gardes les plus proches et meurent de manière horrible. Si la position de Niave devait l'emporter, la rébellion naissante des esclaves s'évanouit et le groupe se disloque.

Ensuite. Poursuivez par une autre rencontre de la Troisième Partie ou passez directement à la Quatrième.

E — Emissaires

Mise en place. Disposez d'un endroit où vous pourrez parler en privé. Au cours de la rencontre les personnages devront lire la page 17 de leur carnet — Un message.

Mise en route. Cette rencontre commence pendant la journée. Lisez le texte suivant au personnage qui a aidé Faldar :

Pendant que tu travailles, tu commences à ressentir un étrange bourdonnement. Tu te reprends en inspirant profondément. Une voix singulière parle dans ton esprit. "Te rappelles-tu de moi ? Je suis Faldar, celui que tu as secouru. Si je peux avoir confiance en toi, rejoins-moi derrière les huttes des contremaîtres après le coucher du soleil." Avant que tu ne puisses dire si la voix est réelle ou non, elle s'évanouit.

Rencontre. Drapé dans son invisibilité, Faldar observe tout PJ venant à la réunion. Le préservateur n'apparaît que s'il connait tous les PJ présents. S'il y a n'importe quel étranger, la rencontre s'achève. Faldar contacte le PJ le jour suivant, lui disant de "laisser les étrangers en dehors de ça." Le préservateur souhaite que les PJ jouent le rôle de messagers, disant que des ennemis de la cité le surveille. Si les PJ acceptent, Faldar leur confie un message devant être transmis à la personne et à l'endroit donnés en tête du pli. Dites aux joueurs de prendre la page 17 du *Carnet des Joueurs*.



Faldar arrange l'évasion des PJ en plongeant dans le sommeil les gardes de l'une des plus petites portes. Les PJ quittent les fosses sans difficulté, mais doivent maintenant trouver l'auberge mentionnée dans le message. Ils peuvent le faire simplement en demandant à quelqu'un. Les passants remarquent l'étrange accoutrement des PJ et un arkhonte les regarde d'un air suspicieux, les suivant quelque temps. A l'auberge, le groupe trouve Etheros dans l'arrière-salle et lui délivre le message. Après les avoir remerciés, Etheros quitte la salle, promettant de revenir. Quand il le fait, il offre un choix aux PJ — soit retourner dans les enclos pour Faldar soit rester libres. Etheros ne les force pas à repartir, mais il explique que Faldar est en grand danger.

Jeu de rôles. Faldar est réticent : il aime bien les PJ mais craint les trahisons ou l'inaptitude. Etheros est marqué et brûlé par le soleil, ne ressemblant vraiment pas à un magicien. En dépit de son apparence grossière, il agit avec sympathie et intérêt sur le fait de renvoyer les PJ dans les enclos à esclaves.

Dialogue

"Si vous ne délivrez pas ce message, de nombreuses personnes mourront." [Faldar]

"L'Alliance ne vous forcera jamais à retourner dans cet enfer, mais nous avons désespérément besoin d'un messager dans les enclos." [Etheros]

Conséquences. Si les PJ reviennent, Etheros donne à n'importe quel lanceur de sorts un parchemin (*sommeil* pour les magiciens, *charme personne ou mammifères* pour les clercs) et à chaque personnage une *amulette de protection +1* en guise de récompense. Les gardes à la porte sont toujours inconscients au retour des PJ dans le cours de la nuit. S'ils refusent d'y retourner, Etheros les laisse partir à contre-cœur. Ils doivent rester cachés sous peine d'être repris. Il peut s'avérer nécessaire de les reprendre pour jouer les autres rencontres.

Ensuite. Continuez par une autre rencontre de la Troisième Partie ou passez à la Quatrième.

Introduction

La Quatrième Partie fonctionne différemment des parties précédentes de *Liberté*. Elle décrit des scènes épiques comme toile de fond pour la révolte et l'évasion vers la liberté des PJ. Kalak, Tithian, Agis, Neeva et Rikus sont des personnages de haut niveau à côté desquels les PJ devraient être éclipsés. Ces derniers sont donc à l'extérieur de la conspiration principale : leur propre section des tribunes est déjà assez mortelle.

Comme la majorité de la Quatrième Partie fonctionne comme une toile de fond, ses rencontres sont strictement séquentielles et offrent peu de liberté de choix aux PJ : ils assistent aux événements épiques comme tout un chacun. Mais même ainsi, ils ne sont pas obligés de s'asseoir et de vous écouter pendant toute la partie. Ceux qui sont devenus gladiateurs peuvent combattre dans les Jeux, et vous pouvez vous arranger pour que chaque joueur personnifie un PNJ gladiateur.

Agitation

La ziggourat a atteint son stade final de construction. Alors que son achèvement approche, les contremaîtres redoublent leurs efforts, laissant aux PJ de moins en moins d'opportunités de se reposer et de faire des plans. Il est clair que le Roi attend impatiemment cet achèvement. Des rumeurs dans les enclos à esclaves confirment cela. Les contremaîtres travaillent selon une heure limite fixée par les arkhontes et donc par le Roi Kalak lui-même. Des rumeurs disent même que les plus hauts arkhontes de Kalak ne savent pas pourquoi il construit la ziggourat.

L'agitation couve dans les fosses à esclaves. Au-dessus de l'omniprésent désir de s'échapper, l'anxiété est montée au sujet de quel important événement doit — ou ne doit pas — suivre l'achèvement des travaux. La fosse bourdonne de spéculations. Certains esclaves prévoient avec ferveur des retrouvailles avec leurs familles tandis que d'autres sentent une hache au-dessus de leurs cous. Le sujet des bavardages s'est déplacé de la liste quotidienne des morts vers les rumeurs des espoirs les plus fous ou de pessimisme aggravé.

Utilisation des rumeurs

Les PJ prennent connaissance des rumeurs progressivement. Commencez un matin alors qu'ils mangent leur maigre petit déjeuner. Un informateur qu'ils connaissent (mais en qui ils n'ont pas nécessairement confiance) se coule auprès d'eux et offre avec des airs de conspirateur une information en échange de quelques restes de nourriture. Choisissez une des rumeurs sur la Table des Rumeurs qui suit. Répétez ce processus pendant les quelques jours suivants alors que les bavardages se répandent. Ajoutez de nouvelles rumeurs et répétez des anciennes, leur donnant de la crédibilité. Créez et modifiez-les librement.

Les rumeurs contiennent plusieurs bribes d'informations clés que vous souhaitez faire connaître à vos personnages. Tout d'abord, les joueurs doivent comprendre que la ziggourat est presque terminée — l'achèvement est une simple question de jours. Ensuite, les joueurs doivent savoir que quelque chose d'important va se passer une fois la ziggourat achevée, mais personne ne sait si c'est de bon ou de mauvais augure. Enfin, les joueurs doivent savoir que Kalak a prévu, pour l'achèvement de la ziggourat, les plus grands Jeux jamais conçus.

Table des rumeurs

1d20	Rumeurs
1	"Ce gros arkhonte, Tomos, a dit que le Haut Arkhonte désirait tous les combattants aptes pour les grands Jeux."
2	"Je le tiens des cuisines : nos rations vont être doublées."
3	"Tarasina le briquetier et un elfe ont été tués pendant une émeute."
4	"Les peintres ont presque finis ; ce sont les derniers ouvriers sur chaque niveau. Regardez comme la folie de Kalak est presque terminée."
5	"J'ai entendu un arkhonte dire que c'était la tombe présumée de Kalak. Peut-être que dans 1.000 ans, le vieux kank passera l'arme à gauche."
6	"Cinq jours. Tout sera fini dans cinq petits jours."
7	"Darnevyaden — vous savez la contremaître du groupe d'Idrore — a promis la liberté à tous ses esclaves quand la ziggourat sera terminée."
8	"J'ai vu des esclaves creuser des fosses communes à l'extérieur de la cité."
9	"Les arkhontes ont dit que tout le monde, même nous, irait aux Jeux de Kalak."
10	"J'ai entendu dire que si vos parents peuvent trouver l'argent, les arkhontes les laisseront acheter votre liberté après tout ça. Ce sont vraiment des ordures cupides !"
11	"Grande évasion ce soir. Nous ne sommes pas des erdlus que le vieux Kalak tue pour la fête de sa victoire."
12	"Un ami à moi a vu le Seigneur Kalak sonder l'esprit d'un esclave après que les arkhontes l'aient presque fouetté à mort. Kalak n'a pas manqué de tuer ce pauvre bougre. Puis j'ai vu des équipes d'arkhontes enlever quelques briques fraîchement disposées — comme s'ils cherchaient quelque chose."
13	"Si ces Jeux sont comme les autres fêtes de Kalak, toute cette agitation c'est du vent. Que sait un vieux tyran de mille ans sur l'organisation d'une fête ?"
14	"Les Jeux vont être importants, vraiment importants. Kalak a ordonné un grand festival pour l'achèvement de la ziggourat. Tout le monde devra y être. Il y aura une foule énorme. Je vous le dis ce sera grand !"
15	"Des grands Jeux et la liberté ?! La dernière fois que Kalak a semblé si généreux, des milliers sont morts. Je n'aime pas ça."
16	"Oh ce serait super d'être libre. J'ai été esclave toute ma vie, mais si Kalak me libère, j'irai dans un bar à vins et je boirai tout mon saoul."
17	"Il y en a qui disent que Kalak serait en rapport avec le Dragon — nous donner tous en pâture au monstre assurerait la sécurité de Tyr."
18	"Kalak lui même est supposé assister aux jeux. Il bénira les lances des premiers compétiteurs."
19	"Fandros, le supposé prophète, prétend que les mauvais présages sont partout — comme des ténèbres recouvrant Tyr."
20	"Liberté ! Libres, enfin libres — nous seront tous bientôt enfin libres!"

Pendant que ces rumeurs courent, vous pouvez achever n'importe quelle rencontre précédente que vous souhaitez. Les rumeurs peuvent être incorporées dans ces aventures : des PNJ déjà connus peuvent fournir ces informations, donnant une véracité, même aux affirmations les plus étranges.

La vérité

La ziggourat est en fait près d'être terminée — il reste à peine trois ou quatre jours (étendez ou diminuez ce délai pour l'adapter à votre campagne). Le jour où la ziggourat est terminée, tous les esclaves sont ramenés dans les fosses et le nombre des gardes est doublé. Les rumeurs deviennent incessantes.

Quatrième Partie

A — Proclamation

Mise en place. Une fois que la ziggourat est achevée et que les esclaves ont été ramenés dans les fosses, dites aux joueurs de prendre la page 13 de leur carnet — Arkhontes.

Mise en route. Le soir du même jour, avant que le repas ne soit servi, l'arkhonte en chef (pas le Haut Arkhonte Tithian) apparaît au-dessus des fosses à esclaves, accompagné par des arkhontes inférieurs. Des gardes demi-gants circulent parmi les esclaves, demandant le silence et bastonnant ceux qui désobéissent (utilisez les caractéristiques des demi-géants de la table des PNJ). Une fois que les esclaves ont cessé leurs bavardages, l'arkhonte parle. Lisez le texte suivant aux PJ :

"L'œil du Roi Kalak est sur tous ceux qui ont servi son grand œuvre, aussi bien les vivants que les morts. Le Seigneur Kalak souhaite remercier ceux qui l'ont si bien servi."

L'arkhonte s'arrête et un murmure d'excitation parcourt les esclaves. Des cris de "Liberté !" et "Récompense !" fusent dans l'air desséché. L'arkhonte lève la main pour obtenir le silence :

"Par décret du Roi Kalak, vous recevrez ce soir une ration double et assisterez demain aux grands Jeux. Personne ne doit être privé de ces récompenses — une place sera réservée même aux malades et aux mourants. Après les Jeux, ceux qui étaient libres seront libérés et ceux qui étaient esclaves retourneront chez leurs maîtres. Amical et généreux est le Roi Kalak. Obéissez-lui et louez-le."

Rencontre. Les esclaves autour des PJ se taisent, stupéfiés pendant un moment. Puis un rugissement disparate s'élève d'eux, fait d'un mélange singulier d'acclamations excitées et de cris de désappointements. L'arkhonte n'attend pas une adulation inutile, et quitte le lieu sans autre commentaire.

Jeu de rôles. Jouez l'arkhonte discret et quelque part ennuyé par son message. Il ne fait pas de réel effort pour convaincre les esclaves de la validité de l'offre de Kalak. La réponse des esclaves est très contrastée : les hommes libres sont excités, les esclaves irrités, les pessimistes sceptiques et les lâches exaltés.

Dialogue

"Il nous avait promis la liberté, pas plus de torture !"

"Nous sommes sauvés ! Oh, merci à Kalak !"

"Les mots sont faciles. Je le croirai quand je serai revenu dans la villa de mon maître."

Réactions. Les PJ peuvent répondre comme ils le veulent : ils peuvent agir comme les esclaves ci-dessus ou déclencher le plan principal d'évasion qu'ils ont mis au point depuis le début de l'aventure. Il en résulte, qu'en tant que MD, vous devez être prêt à tout.

Conséquences. Le repas du soir est somptueux selon les anciens standards, avec des quignons de pain et un ragoût contenant (pour la première fois) de la viande identifiable. Du vin mélangé coupé d'eau accompagne le dîner en guise de friandise spéciale et de nombreux esclaves deviennent rapidement ivres et comateux, ayant été privés depuis si longtemps d'alcool.

Ensuite. Soyez prêt à jouer n'importe quel plan des PJ, puis allez à la rencontre B.

Quatrième Partie

B - Les Jeux approchent

Mise en place. Cette page contient des événements préparatoires aux Jeux. Ils ne constituent pas vraiment des rencontres au sens propre, car ils ne confrontent pas les PJ à des situations où ils doivent prendre des décisions. En fait, les événements ci-dessous vous offrent des moyens pour amener toute personne aux Jeux afin que l'aventure puisse continuer.

Rencontres :

Dans les fosses : Pendant la supposée dernière nuit d'esclavage des PJ, la fosse à esclaves est relativement calme. La plupart des prisonniers ont perdu leur désir frénétique de s'évader, confiant sur le fait que leur sort s'améliorera avec la prochaine aurore. Le vin, coupé d'eau, a engourdi leurs sens et apporté un sommeil apaisé aux quelques uns encore troublés par les nouvelles. Même les anciens radicaux qui n'ont pas bu, pansent calmement leurs blessures. Après tout, ils peuvent plus facilement échapper à la surveillance de leurs anciens maîtres qu'à celle des contremaîtres du Roi Kalak.

Dans l'arène : Pour les personnages qui ont été transférés dans l'arène, les Jeux à venir ne sont pas un secret. Morvak attend de ses PJ gladiateurs qu'ils observent et apprennent de ce spectacle. Il les laissera même y prendre part s'ils le souhaitent, mais reconnait que l'inexpérience des PJ leur fait courir un grave danger. Il prévoit, une fois les Jeux terminés, d'utiliser les PJ comme cœur d'une nouvelle écurie de gladiateurs et de ce fait préfèrerait qu'ils survivent. Après tout ce ne sont pas les pertes qui manqueront au cours des Jeux.

Dans la cité : Les personnages qui ont réussi à s'échapper des fosses à esclaves en savent un bout sur les prochains Jeux — le Roi Kalak a déclaré le jour même une fête publique en l'honneur de sa ziggourat. Les citoyens qui veulent rester du bon côté craignent de rester chez eux le jour des Jeux. En fait, durant les Jeux, la cité sera quadrillée par des arkhontes qui relèveront tous les noms des dissidents. Laissez les PJ savoir par des rumeurs qu'ils seront probablement plus en sécurité dissimulés au sein de la foule que dans la cité désertée. Assurez les joueurs que les PJ peuvent assister aux Jeux et éviter facilement la capture avec seulement une petite dose de prudence. Les arkhontes de l'arène seront bien trop occupés à contrôler la foule pour se soucier d'esclaves en fuite, en particulier parce qu'ils prévoient de libérer les esclaves de toute manière. Si les PJ vont aux Jeux, ils doivent s'asseoir sur les gradins supérieurs prévus pour leur classe.

Si un PJ semble toujours vouloir éviter les Jeux, vous pouvez faire l'une des deux choses suivantes : le laisser dans la cité pendant que tout le monde finit l'aventure ou le capturer. Vous pouvez prévoir sa capture avant ou pendant les Jeux, comme vous préférez. S'il est capturé, le PJ est fouetté et envoyé aux Jeux comme tout le monde.

Ensuite. Poursuivez avec la rencontre C.

C — Les Jeux commencent

Mise en place. Quand les personnages entrent dans le stade, les joueurs prennent la page 7 de leur carnet — L'arène.

Mise en route. Le matin des Jeux, les esclaves reçoivent une double ration de nourriture et d'eau. Une fois le repas terminé, ils sont menés en groupe dans l'arène, les gradins les plus élevés leur étant réservés. Les gardes les séparent de la foule. Là, sous la surveillance des gardes et le soleil bouillant, les esclaves attendent le commencement des Jeux. Lisez le texte suivant à voix haute :

Tout au long du matin, les gens s'entassent dans les gradins de l'arène. La plupart des pauvres s'emparent des meilleures places à bon marché. Utilisant leurs quelques cérames, ces arrivants précoces font de grands signes aux vendeurs et effectuent des achats visibles. Les vendeurs d'eau, accompagnés par de robustes demi-géants avec des jarres sur leur dos, s'arrêtent pour servir des coupes de vin bon marché. D'autres marchands entreprenants portent de petits braseros à charbon sur lesquels ils font griller des brochettes d'une viande coriace à l'air douteux. Heureusement, ces morceaux sont si fortement épicé que leur goût en est indéterminable.

Les esclaves ne se voient offrir ou proposer ni nourriture ni boisson, bien qu'un garde ou un arkhonte puisse leur passer de petits morceaux dans la journée.

C'est seulement au moment où les Jeux sont sur le point de commencer, que la noblesse et les classes supérieures daignent faire leur apparition. Naturellement, ces gens disposent de loges dans les meilleures sections de l'arène — sur les gradins inférieurs sous l'ombre plus fraîche. Depuis le balcon de son palais, le Roi Kalak regardera les Jeux.

Rencontre. Les Jeux commencent vers midi et se poursuivent toute la journée jusqu'à la Grande Mêlée. Sentez-vous libre de décrire un nombre quelconque de combats et de batailles étranges. La variété des combats augmente graduellement et les gladiateurs sont de plus en plus talentueux jusqu'à la Grande Mêlée. Pour l'instant la foule, excitée par le sang et la boisson, attend fébrilement.

Les MD peuvent organiser une session spéciale pour les joueurs gladiateurs, ou laisser chaque joueur interpréter un PNJ gladiateur. Dites aux PJ qu'ils doivent sortir vainqueur de trois combats ou mourir. Si les PJ y participent volontairement, ne les laissez pas se retirer si les combats se passent mal.

La difficulté des combats va en augmentant, et les survivants progressent pour les matchs suivants. Aucun soin n'est donné entre les combats, à moins que les PJ possèdent une capacité de soins. Un PJ fait face à un seul adversaire ; plusieurs PJ combattent une équipe ; le nombre des adversaires est égal à celui des PJ. Les matchs en simple apparaissent ci-dessous. Utilisez la table des PNJ du rabat intérieur pour les caractéristiques de chaque adversaire.

Match n°1 : PJ contre humain de 1-2 niveaux inférieur à celui du PJ. Les deux utilisent des gourdins en bois.

Match n°2 : PJ contre un mûl du même niveau. Les deux utilisent des lances en os.

Match n°3 : PJ contre 2 nains sans armures, d'un niveau en dessous de celui du PJ. Le PJ utilise une épée en obsidienne. Le nain n°1 a un filet ; le nain n°2 a un gourdin en pierre.

Un PJ qui gagne ses trois matchs obtient un statut privilégié.

Jouez ces matchs dans une session de jeu séparée, à moins que tous les joueurs soient impliqués. Ou, s'ils sont joués en groupe, les joueurs non impliqués peuvent utiliser un autre personnage de leur arbre tyrien, le faisant parier sur l'issue de chaque combat. Les cotes pour le premier match sont de 1 contre 2 en faveur du PJ. Par la suite, les cotes augmentent en fonction de la difficulté du match et des blessures supportées par le PJ. Les joueurs ayant pariés peuvent empocher leurs gains.

Ensuite. Allez à la rencontre D.

D - Gaj

Mise en place. Cette section décrit une tentative d'assassinat accomplie par le noble Agis d'Asticlès, les gladiateurs Rikus et Neeva, la préservatrice demi-elfe Sadira et le réticent Haut Arkhonte Tithian. Bien que les joueurs ne puissent avoir aucune influence sur l'assassinat, ils peuvent profiter du moment pour obtenir ce qu'ils désirent le plus: la liberté ! Dites aux joueurs de prendre la page 46 de leur carnet — Gladiateurs.

Mise en route. La Grande Mêlée est le dernier événement au programme.

De chaque côté de l'arène se tiennent six équipes de deux. Certaines sont totalement humaines ou demi-elfes, des hommes des femmes à l'air coriace qui ont été vendus dans les fosses pour payer leur dette ou en punition d'un crime. Il y a également plusieurs représentants de races plus exotiques, comme par exemple une équipe de lourds baazrags, deux nikaals aux écailles pourpres, et un couple de gith voûtés. Mais les applaudissements déchaînés de la foule sont destinés à un seul couple, le mûl Rikus et la femme Neeva. Tout au long de la journée, ce couple a gagné tous ses matchs, expédiant leurs adversaires avec un talent et une vitesse implacables. Vous entendez les bookmakers prendre les paris à 1 contre 3 contre le couple — ils ont tout de même plus de chances que les autres.

Un fort grincement retentit dans le stade, attirant l'attention des gladiateurs et des spectateurs vers le centre de l'arène. Le sable se bombe fortement alors qu'une immense paire de portes commence à s'ouvrir. Des murmures excités de curiosité parcourent la foule, car ces énormes portes recouvrent une zone de préparation souterraine où Tithian entrepose des objets de la taille d'un édifice. Elles s'ouvrent rarement à moins qu'un amusement particulier soit monté dans l'arène.

Aujourd'hui ne fait pas exception. Alors que les portes sont ouvertes à leur maximum, une coquille orange familière s'élève de la fosse. Une paire de mandibules barbelées de la taille d'un bras, sortent de dessous l'une des extrémités de la coquille.

Rencontre. La créature est un gaj, capturé spécialement pour les Jeux. Il est perché sur le sommet carré d'une pyramide en obsidienne brillante. Alors que la foule regarde, une équipe d'arkhontes élèvent leurs mains et lévitent la pyramide, la stabilisant devant le balcon où le Roi Kalak observe. Le Maître des Jeux, le Haut Arkhonte Tithian, tonne par dessus la foule, "Les règles des Jeux sont simples : la dernière paire de gladiateurs capable de grimper au sommet de la pyramide gagnera le combat." Au signal de Kalak, la bataille commence.

Conséquences. A partir du moment où la pyramide apparaît, tous les yeux sont rivés sur l'arène. Les gardes oublient momentanément leurs positions, mais bloquent toujours les passages vers les gradins inférieurs.

La bataille des gladiateurs est furieuse et sanglante. Les baazrags sont les premiers à tomber, tués par un demi-géant et une elfe douée de téléportation. Dans le même temps, Rikus et Neeva ne font qu'une bouchée de la paire de gith.

Ensuite. Allez à la rencontre E.

E - Assassinat

Mise en place. Dans le cours de cette rencontre, les joueurs devront prendre la page 31 de leur carnet — La lance.

Mise en route. Chaque PJ doit faire un test de Sag pour percevoir un grincement métallique se répercutant dans les tribunes (les portes extérieures sont en train d'être fermées, sur ordre de Kalak). Les PJ proches de l'arrière du stade entendent des cris de protestation venant de l'extérieur. Un second test de Sag permet aux PJ de voir un éclair au niveau d'une issue — manifestement un sort ou un pouvoir psionique. (Sadira a utilisé un sort pour arrêter un poursuivant.) Lisez ensuite ce texte à voix haute :

Un rugissement monte de la foule. Seules deux équipes restent — Rikus et Neeva d'un côté et un demi-géant et une elfe de l'autre. Les mises deviennent assourdissantes alors que les deux derniers couples atteignent le noir sommet de la pyramide. Rikus et Neeva exécutent la bête, bien que Neeva, blessée, vacille faiblement. Le demi-géant se dresse triomphant à cheval sur la pyramide ; les cotes hurlées passent en faveur du coiuple favori.

Rencontre. Dites aux joueurs de prendre la page 31 de leur carnet alors que vous lisez :

Une explosion assourdissante secoue le stade. Un grand flash argenté et doré atteint les gradins inférieurs : une attaque magique. Les flammes flamboyantes remplissent l'air d'une odeur particulière ressemblant à celle du cuivre fondu. L'éclair touche une barrière invisible sur le bord du balcon de Kalak, y explosant en une brillante cascade d'étincelles rouges et bleues. Le mur magique de force scintillante s'évanouit au milieu d'une cacophonie faite de grésillements bruyants et de petites explosion aiguës.

Rikus s'avance. Kalak détourne son regard du mûl, ses yeux subitement attirés par Agis d'Asticlès dans la Galerie des Hauts Arkhontes. Rikus se tourne vers le roi-sorcier et jette sa lance de toute sa force. Alors que l'arme enchantée vole vers sa proie, une image née de l'esprit torturé de Kalak, augmentée par sa maîtrise de la Voie, apparaît au-dessus de tout le stade : un dragon, ardent et terrible s'élève à la hauteur de la grande ziggourat.

L'image du dragon se redresse, prête à frapper.

A cet instant, la lance frappe Kalak, roi-sorcier de Tyr, en plein dans la poitrine et traverse son corps. Le cri du roi remplit le stade, puis toute la cité. Ce cri surnaturel ne s'arrête pas quand les demi-géants saisissent leur chef et l'emmènent dans son palais doré.

Le stade reste tendu mais calme. La plupart des citoyens normaux restent dans leurs sièges, trop effrayés ou stupéfiés pour bouger, emplissant l'air de la monotonie continue de leurs voix étonnées.

Réactions. Demandez vigoureusement une action immédiate aux joueurs. Ils ont rendez-vous avec le destin. C'est un moment où leurs actions peuvent changer le cours de l'histoire. Considérez deux facteurs dans leurs réponses : la vitesse de réaction et l'audace du choix. Pour échapper au piège de Kalak, les PJ doivent agir immédiatement, instinctivement et de manière décisive.

Conséquences. Les PJ doivent unir et galvaniser les esclaves autour d'eux. Si les PJ sont paralysés, un PNJ amical (peut-être Urrgos ou Orman) dit "C'est un piège ! Que devons-nous faire ?" Si nécessaire, le PNJ propose une action directe, mais laissent les PJ faire le mouvement courageux.

Ensuite. Passez à la Cinquième Partie.

L'émeute commence

Au moment où les personnages se déplacent, la stupéfaction de leurs compagnons esclaves se dissipe. Ils ont besoin d'entreprendre une action décisive. L'onde de la rébellion se propage rapidement à travers l'arène parmi les citoyens ordinaires, touchant également les gladiateurs survivants (à moins, bien sûr, que les PJ soient au nombre de ces gladiateurs et que la rébellion s'étende dans l'autre direction). A la fin de cette section, les PJ devraient parvenir au moins à mener un petit groupe de rebelles dans le combat pour la liberté. Faites sentir aux PJ qu'ils ont le sentiment d'avoir un rôle majeur dans la rébellion, et dans les aventures futures faites les reconnaître comme des chefs mineurs (quelque part en dessous de Tithian, Agis et les autres acteurs principaux du drame).

La position sociale à venir des gens dépend juste de la manière dont ils réagissent à l'attaque de Kalak et aux émeutes subséquentes.

Certains dévoués corps et âme soutiennent la rébellion tandis que d'autres résistent de tout leur être. Le comportement général de chaque groupe est détaillé ci-dessous mais, bien sûr, les individus membres des groupes font en fait des réponses individuelles.

Esclaves et gladiateurs. Les ouvriers captifs de la ziggourat de Kalak ont peu de chose, si ce n'est rien, à perdre. Même ceux qui espéraient être libérés le lendemain réalisent que le stade fermé ne va pas vraiment dans le sens de leurs espoirs. Tous les esclaves ont enduré pendant des semaines les privations et les cruautés de leurs maîtres. La revanche et la liberté sont depuis longtemps attendues. Tout PJ qui agit dans un groupe avec quelque chose ressemblant à un plan attire facilement un groupe d'hommes et de femmes désespérés de son côté. Ces compagnons combattent sans tenir vraiment compte de leur vie ou de leur corps, tant qu'ils voient un certain espoir de s'échapper. Cependant, les PJ ne devraient pas simplement se servir de ces compagnons comme boucliers vivants contre les gardes, ou ils n'en attireront pas d'autres. Ils peuvent même en fait être perçus comme des ennemis.

En plus de ceux qui rallient le camp des PJ, d'autres groupes d'esclaves se formeront. La plupart ont des motivations similaires à celles des PJ, mais quelque uns se tourneront vers la destruction irréfléchie. Ces esclaves manquent de chef et réagissent aux événements uniquement en détruisant.

Citoyens ordinaires. La grande majorité de l'auditoire n'a qu'une seule réaction simple — la peur. Ils ne savent pas ce qui s'est passé ou pourquoi, sauf que des esclaves en fuite, des arkhontes et des gardes demi-géants attaquent le peuple. La plupart des citoyens ordinaires se rueront vers les sorties (qui sont verrouillées) et obstrueront toutes les voies de fuite en une masse paniquée. Des chefs forts et sûrs d'eux peuvent organiser ces gens pour attaquer les arkhontes qui bloquent les issues, mais les citoyens ordinaires, paniqués, ont un moral très bas et se débanderont dès la première déconvenue.

Nobles. Bien que les nobles n'aient pas aimé Kalak, ils n'aideront pas les émeutiers. En fait, nombre des esclaves et des citoyens ordinaires ont une haine passionnelle de la noblesse — et les nobles, dans leur immense majorité, méprisent la populace. Les nobles craignent et haïssent également les arkhontes. Comme ils l'ont toujours fait dans leur vie, les nobles prennent soin d'eux, tentant d'utiliser leur influence et leur argent pour fuir le stade. Ils n'attaqueront les arkhontes que s'ils y sont forcés car personne ne sait réellement si Kalak est mort ou vivant.

Arkhontes. Les servants de Kalak sont tout d'abord stupéfiés et troublés. La chute de l'invincible Kalak a brisé leur confiance dans l'ancien tyran. Bien sûr, ils le haïssent depuis longtemps, et cette haine, jointe à leur ambition innée, permet aux prêtres à robe noire de récupérer rapidement. Pour eux la situation est simple — restaurer l'ordre jusqu'à ce que le Roi Kalak puisse récupérer (ou que l'un d'entre eux puisse s'emparer du pouvoir). Il faut tuer quiconque montrant ne serait ce que des prémices d'insurrection et garder le stade fermé à tout prix. Alors que l'émeute progresse, ces objectifs cèdent devant un autre — l'instinct de préservation. Finalement, les arkhontes combattent pour rester en vie, ignorant même leur serment d'allégeance à Kalak ou leurs aspirations à gouverner. A cet instant, un PJ particulièrement persuasif peut modeler un arkhonte particulièrement apeuré comme de l'argile humide.

Gardes des esclaves. Les gardes des esclaves, groupe cruel et oppressif, ont toujours été en nombre réduit par rapport à ceux dont ils avaient la charge. Dans le passé, la peur, la sauvagerie et l'armement rétablissaient l'équilibre. Mais quand les esclaves se soulèvent en masse, liés ensemble par la peur, la situation a plus qu'évolué. Les gardes, tout d'abord, résistent et combattent, croyant qu'ils peuvent les dompter comme toujours. C'est seulement après qu'ils se soient engagés que leur destin devient apparent. Une fois la majorité des gardes tombée, les survivants cèderont à la panique et fuiront.

Demi-géants. Entre les arkhontes et les émeutiers se dresse le rempart de chair du Roi Kalak — les gardes demi-géants. Ces brutes agiront avec une loyauté aveugle à leur roi-sorcier. Ils se tournent même contre les arkhontes dont les ambitions anti-Kalak deviennent assez flagrantes pour que ces gardes stupides le remarquent. Les demi-géants refusent d'ouvrir les portes, de se rendre ou de changer de camp, quelles que soient les circonstances.

Mener la foule

Si les PJ agissent d'une manière héroïque adaptée, ils attireront rapidement des compagnons émeutiers. Les premiers à se joindre aux PJ sont 4d6 esclaves, en plus de tout PNJ ayant déjà sympathisé avec les PJ (p. ex. Urrgos, Lissan, Granj, Orman). Aussi longtemps que les PJ avancent résolument et évitent les déconvenues sérieuses, ils attirent 2d10 compagnons supplémentaires chaque tour. Les déconvenues comprennent les retraites, les pertes graves, les ordres confus et les hésitations. Ces nouveaux compagnons sont des esclaves et des citoyens normaux. Les PJ n'attirent des arkhontes, des gardes ou des nobles dans leur camp que par des interactions personnelles et une interprétation divine de leur rôle.

Les compagnons des PJ ne constituent pas une armée, mais plutôt une foule difficile à manier. Cette mentalité paniquée n'offre aux PJ qu'un seul ordre vraiment efficace : attaquez !. Pour diriger cette populace, ils désignent la cible et chargent. Au moins un PJ doit mener l'attaque, de préférence le plus charismatique et le plus dynamique (personne ne suivra les ordres d'un thri-kreen, bien que tous le considèrent comme un allié de poids et un ennemi mortel). Si la foule est forcée ou reçoit l'ordre de faire retraite, elle se disloque cédant à la panique (perdant au moins 50% de ses membres). De plus, les attaques subtiles sont impossibles. Les feintes, les retraits tactiques, les attaques en tenaille ou quoi que ce soit ayant rapport avec la stratégie ne résistent pas à la mentalité de la foule.

Combats pendant l'émeute

De nombreuses rencontres de la Cinquième Partie peuvent impliquer 10, 20, 30 ou plus, individus d'un seul côté. De tels combats deviennent incontrôlables en utilisant les règles de combat habituelles d'AD&D®, mais, à moins que vous n'ayez en face de vous un groupe de personnages particulièrement sanguinaires, vous n'avez pas besoin de suivre la procédure round par round du combat. Plusieurs possibilités existent pour résoudre de telles batailles.

Les joueurs qui possèdent un certain nombre de figurines et qui aiment (ou aimeraient essayer) ce type de jeu peuvent utiliser les règles d'escarmouches de BATTLESYSTEM™. Les batailles avec figurines n'accélèrent pas la partie, mais l'aspect visuel et le défi d'un combat avec figurines rendent la scène bien plus vivante. En plus des figurines, les joueurs auront besoin d'un grand plan de jeu et d'un terrain pour représenter le stade (des bandes de papier coloré peuvent indiquer les rangées, les gradins, les allées et les issues). En tant que MD, vous devez préparer les feuilles d'unité pour chaque joueur et prêter votre assistance dans la manipulation des méchants.

Certains MD préféreront au contraire simplifier les combats à quelques jets de dés pour maintenir la vitesse et la tension dramatique. Cette approche stimule la rapidité et l'incertitude des actions de la foule — qui est plus un tourbillon d'événements qu'une succession logique d'étapes.

Une foule possède les deux avantages du nombre et de la férocité. Pour tenir compte de leurs effets, comptabilisez les forces des deux côtés (sans prendre en compte les PJ), calculez-en le rapport, et trouvez le résultat sur la table suivante.

Rapport de force*	**Résultats**
5/1	La populace enragée submerge ses ennemis, les renversant facilement et les déchirant à mains nues. La foule subit une perte de 10% de ses effectifs.
4/1	Les ennemis tentent de fuir la foule chargeant, seulement pour être pris avant de pouvoir s'échapper. Piégés, ils essayent de combattre mais sont au minimum frappés à mort. La foule subit une perte de 20% de ses membres.
3/1	Les ennemis vacillent mais résistent. Si les PJ chargent sans peur, la foule suit. La bataille est difficile et plus d'une fois la foule hésite. Elle l'emporte, si les PJ font face aux adversaires les plus puissants. La foule perd 30% de ses membres.
2/1	La foule hésite et n'attaque que si les PJ la mènent. Le sort de la bataille est défavorable à la foule et celle-ci commence à se disloquer à moins d'être ralliée par un PJ (un mot d'encouragement et un test réussi de Charisme). La populace perd, à moins que les PJ battent personnellement tous les lanceurs de sorts et tous les demi-géants. Les pertes sont lourdes — 40 à 60 % de la foule.
1/1	La foule n'attaquera pas à moins que les PJ ne l'y incitent et échouera à moins que les PJ ne gagnent en combat standard. Les pertes sont sévères, allant de 60% à 100%.

* Comptez chaque demi-géant et chaque arkhonte (en raison des sorts) comme deux individus. Ainsi 20 humains attaquant 2 demi-géants auront un rapport de force de 5/1. Arrondissez les nombres non entiers au rapport de forces le moins favorable.

Utilisez ce système de résolution simplifiée du combat pour créer des rencontres de jeu de rôles quand les PJ sortent. Ainsi, une foule de 17 membres peut balayer deux arkhontes dans le passage, mais les trois demi-géants qui bloquent le chemin un peu plus loin offriront plus de résistance.

L'horreur

Les PJ auront bien sûr besoin pour obtenir la liberté de faire plus que de mener une émeute, de combattre d'anciens gardes et d'ouvrir par la force les portes bloquées. Après tout, nous sommes sur Athas. La petite surprise de Kalak ajoutera à la sensation de l'urgence de la fuite. Le Tyran de Tyr a depuis longtemps prévu de tuer toux ceux présents dans le stade, voire même dans la cité. Kalak a prévu de puiser la force vitale de toute personne présente et de la convertir en énergie magique. Cette énergie, en retour, sera utilisée pour élever Kalak à une position d'une puissance inimaginable. La ziggourat est l'élément matériel central de son sort apocalyptique. A cette fin, Kalak a passé le dernier siècle, utilisant un nombre infini d'esclaves pour se préparer. Au cœur de l'étrange ziggourat gît la chambre d'incubation du sorcier, qui canalisera et infusera l'énergie magique en lui.

Ainsi, juste au moment où l'émeute éclate, le processus commencera, à peine remarqué au départ par l'auditoire frappé de frayeur.

> Une cacophonie paniquée éclate dans le stade. A divers endroits, des femmes et des hommes âgés s'étreignent la poitrine et tombent hoquetant sur le sol.
>
> Parmi la confusion, de nombreuses mains se tendent vers le sommet de la grande ziggourat. Un petit jet de feu surgit du sommet de la structure. Quelques moments plus tard, un nuage ondulant de fumée jaune remplace le pilier de feu.
>
> Rikus et Neeva demandent, "Que se passe-t-il ?
>
> — Kalak a commencé son incubation, répond Sadira, montrant la pyramide en obsidienne. Il vampirise la vie des spectateurs."
>
> Agis regarde dans la direction montrée par la sorcière. L'air autour de la pyramide scintille d'énergie brute, et des vagues de lumière jaune se reflètent sur la surface vitreuse de la structure. Au tréfonds de celle-ci, le cœur noir de la chose luit d'une lumière dorée soutenue qui brille de plus en plus alors même que le sénateur la regarde.

La magie de Kalak est mortelle et les PJ ne peuvent l'arrêter, mais aucun ne devrait être tué s'ils poursuivent leur évasion avec courage et intelligence. Assurez-vous qu'ils réalisent que des gens apparemment en bonne santé tombent morts tout autour d'eux. Cette prise de conscience devrait les motiver pour agir rapidement, avant qu'ils ne soient eux-mêmes réduits à des gousses sans vie. Décrivez tout d'abord comment les jeunes innocents et les très vieux meurent en une agonie agitée. alors que des courants dorés de force vitale s'échappent de leurs corps. Chaque tour suivant, le taux de mortalité augmente et de plus en plus d'individus affaiblis tombent. A chaque nouveau tour, tous les PJ perdent temporairement un point dans chaque caractéristique. Si une caractéristique quelconque atteint 0, le personnage tombe inconscient et sa force vitale commence à être aspirée.

Cinquième Partie

A - Evasion

Mise en place. Cette rencontre est destinée à ceux qui se trouvent dans les tribunes. Si n'importe lequel des PJ est un gladiateur sur le sable de l'arène, il doit trouver un moyen de grimper le mur de 3,5 m qui entoure la fosse. Ensuite, après avoir combattu les gardes et les arkhontes dans les tribunes, il peut rejoindre les autres PJ dans la Sixième Partie, rencontre A - Liberté !. Les PJ prennent la page 30 de leur carnet — Dans les gradins. Dites aux PJ qu'ils se trouvent à l'endroit n° 1. Les G sur la cartes montrent les positions de leurs gardes. Chaque position représente deux gardes en poste.

Si un PJ échappé se trouve dans les tribunes, positionnez-le derrière les gardes.

Mise en route. Cette rencontre suppose que les PJ veulent surpasser les gardes distraits. A cet instant, peu de choix s'offrent à eux. Lisez le texte suivant aux joueurs :

> Vos gardes semblent si stupéfiés par les événements qu'ils ne font pas attention à vous — en fait ils ont le dos tourné. Vous savez que le moment est venu ; déjà, des gardes se retournent avec leurs armes prêtes.

Rencontre. Les gardes se tenant les plus proches des PJ sont un demi-géant et un humain. Ils observent un silence pétrifié, les épaules affaissées et les yeux fixés sur la loge de Kalak. Aucun des deux ne regarde vers les PJ, bien que le demi-géant remue son énorme marteau difficilement. Si les PJ attaquent immédiatement, ils ont obligatoirement l'avantage de la surprise. Sans arme, ils doivent compter sur un combat par renversement ou lutte/pugilat. Si les PJ ont le bénéfice de la surprise, ils obtiennent un ajustement de +2 au jet de renversement contre le garde humain et un de -2 contre le demi-géant, en raison de sa taille. Dans les rounds suivants, les PJ perdent leurs ajustements positifs et subissent une pénalité de -4 contre le demi-géant.

Au cours de la première attaque, aucun autre esclave ne se joint aux PJ, bien que la plupart d'entre eux crient des encouragements et des suggestions. Si les PJ renversent un garde, une masse d'esclaves descend sur la victime qui se débat, libérant le groupe pour qu'il s'occupe des autres gardes. Si le groupe souhaite prendre les armes ou les armures des gardes, il doit les saisir avant que les autres esclaves le fassent.

Jeu de rôles. Avec de la chance, surprendre les gardes empêchera toute réaction. Autrement, les deux gardes grognent, jurent et hurlent pour obtenir de l'aide.

Paramètres. Utilisez les caractéristiques pour "garde demi-géant" et "garde humain" de la table de PNJ du rabat intérieur.

Réactions. Si les personnages ne tentent pas de s'échapper, d'autres esclaves prennent l'initiative d'attaquer, permettant de ce fait aux PJ de s'engouffrer dans la brèche.

Conséquences. Avec le succès, les PJ se trouveront être salués par leurs compagnons esclaves comme des chefs de la révolte. Ils gagnent immédiatement 4d6 suivants non armés (utilisez la ligne "esclaves" dans la table des PNJ). S'ils continuent à agir courageusement, les autres gardes des esclaves à proximité seront submergés sans leur implication directe. Autrement, les deux gardes les plus proches postés de chaque côté fonceront pour écraser les fuyards. Chaque poste comprend un garde humain et un garde demi-géant. Des nouvelles des actions courageuses des PJ atteindront finalement les oreilles de Rikus et Neeva (les gladiateurs) quand l'émeute sera finie — il faut espérer que les PJ seront vivants pour en bénéficier.

Ensuite. Passez à la rencontre B.

B — Foule grouillante

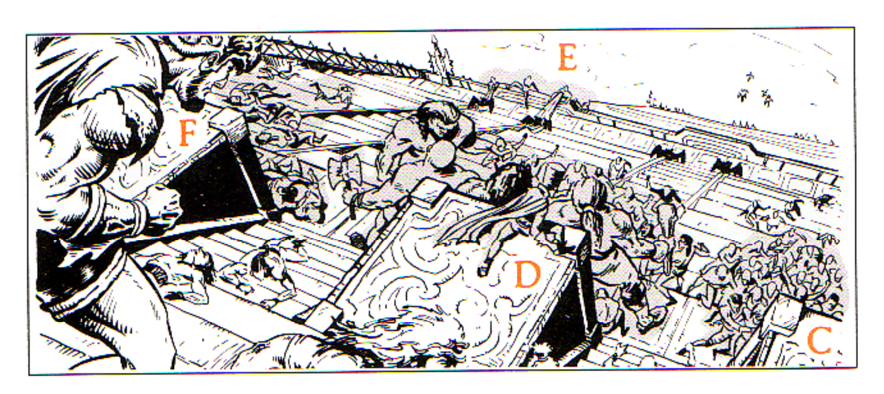
Mise en place. Dites aux joueurs de prendre la page 32 de leur carnet — Décisions.

Mise en route. Une fois libres les PJ peuvent tenter de s'échapper (en espérant trouver une issue ouverte). Lisez le texte suivant à voix haute à vos joueurs :

Libérés des gardes, vous surveillez une scène de panique grandissante dans les gradins en dessous de vous. A gauche, une masse d'humains surgit et tente de se frayer un passage vers une des issues situées sur les degrés supérieurs. A proximité du centre de votre vision, une phalange de demi-géants et d'arkhontes retient une foule irritée éloignée d'une autre issue. En bas, le long du bord du muret, un groupe de citoyens passe par-dessus celui-ci, espérant atteindre les gradins inférieurs. A droite, l'entrée d'un passage ouvert est obstruée par des cadavres. Personne ne semble passer par là. Pendant que vous étudiez la situation, d'autres esclaves attendent avec impatience votre décision. Vous sentez un picotement soudain, puis une faiblesse dans votre cage thoracique. Un vieil esclave boiteux à côté de vous, étreint sa poitrine puis s'effondre sur la pierre polie.

Rencontre. Chaque personnage perd un point dans chaque score de caractéristique alors que la magie profanatrice de Kalak commence. Dans le même temps, les PJ font face au premier test sérieux de leur autorité : choisir un chemin pour leur fuite. Ils ont quatre routes possibles. Chaque choix mène à une rencontre différente. Insistez pour que les personnages décident rapidement, en utilisant le pouvoir mortel de la pyramide d'obsidienne de Kalak comme aiguillon.

Jeu de rôles. À ce point, ponctuez la partie avec des cris inarticulés, des hurlements de panique, des supplications, des explosions sourdes. C'est un chaos général. Vous êtes la personne qui doit recréer le pandemonium d'une émeute à grande échelle. Si par hasard vous avez un enregistrement sonore des bruits d'une foule ou d'une émeute, passez-le.



Ensuite. Si les PJ choisissent l'issue obstruée, allez à la rencontre C — Dans la foule ; s'ils font face à l'arkhonte, allez à la rencontre D — Obstacle ; s'ils rejoignent le groupe qui escalade le balcon, allez à la rencontre E — Route directe ; s'ils prennent le passage déserté, finissez par la rencontre F — Bain de sang. Si les PJ ne prennent pas une décision rapide, ils perdent l'initiative. Leurs compagnons désertent et les PJ doivent essayer de sortir par leurs propres moyens.

Cinquième Partie
C — Dans la foule

Mise en place. Quand les PJ découvrent le cul de sac, faites leur prendre la page 10 de leur carnet — La populace.

Mise en route. Quand le groupe atteint la masse remuante, lisez le texte suivant à voix haute :

> Alors que vous approchez du portail de pierre sombre, la pression des citoyens frénétiques devient presque insupportable. Les hommes, les femmes et les mères avec leurs enfants dans leurs bras se pressent les uns contre les autres, essayant de pousser à travers le passage obstrué. Déjà d'autres corps poussent derrière vous, vous forçant à avancer. Pas très loin de vous, un homme glisse, disparaissant en dessous des épaules serrées de ses compatriotes. Alors que les vagues de corps avancent, vous manquez de marcher sur l'homme inerte et presque piétiné.

Rencontre. L'homme tombé est le premier des nombreux problèmes auxquels les PJ sont confrontés au sein de la foule. L'homme s'accroche faiblement à l'une des jambes d'un PJ, tentant de se remettre debout. Si un PJ se baisse pour l'aider, l'homme se relève. Cependant, ce PJ doit réussir un test de For et un de Dex sous peine d'être lui même jeté à terre et piétiné. Une fois qu'un PJ est à terre, il doit réussir un jet sous la moitié de sa Force pour se remettre debout, ou être secouru par ses compagnons. Sinon, il meurt.

Pire encore, ce passage mène à un cul-de-sac — un ensemble de portes fermées hermétiquement. Ce fait reste caché jusqu'à ce que le groupe soit bien engagé dans le tunnel. Avant que les PJ puissent ne serait-ce que s'en rendre compte de loin, ils doivent se frayer un chemin par la force — poussant prudemment les citoyens sur les côtés, piétinant ceux qui sont tombé, ou même renversant les gens. Leur comportement sauvage est récompensé quand ils découvrent que la route est bloquée. Mais les choses ne sont pas aussi simples qu'à l'aller. Les PJ sont maintenant piégés par des citoyens paniqués essayant de se frayer un chemin dans le passage. En quelques minutes, le corridor devient un charnier abritant des corps écrasés, piétinés ou suffocants. A moins que les PJ puissent imaginer une fuite plus intelligente, ils doivent littéralement combattre pour sortir de la foule.

Jeu de rôles. Bien que cette rencontre laisse peu de place aux interactions individuelles avec les PNJ, offrez aux PJ des opportunités d'interpréter leur autorité héroïque. Ils peuvent par exemple essayer de contenir la foule paniquée, sauvant ceux qui sont piégés à l'intérieur, ou d'organiser ceux qui les entourent pour travailler en équipes (une Force combinée de 120 peut briser les portes). N'utilisez pas des tests de Charisme pour déterminer le succès ; jugez plutôt en fonction de la manière dont vos joueurs interprètent réellement la situation.

Paramètres. Utilisez la ligne "citoyens typiques" de la table des PNJ pour toute personne avec laquelle les joueurs doivent traiter.

Conséquences. Si les PJ plongent dans la foule, le contrôle de leurs suivants devient impossible et ils perdent la trace de tous ceux qui étaient avec eux. D'un autre côté, si les PJ peuvent contenir une partie de cette folie, ils gagnent 4d6 autres suivants citoyens.

Ensuite. Si les PJ ressortent et échappent à la situation, ils doivent choisir une des autres routes. Poursuivez par la carte de rencontre appropriée. Si les PJ arrivent d'une manière quelconque à encadrer les citoyens et forcent les portes, ils s'échappent vers les gradins inférieurs : allez à la Sixième Partie, rencontre A — Liberté ! Si les PJ sont proches de la mort, passez à la Sixième Partie, rencontre B.

Cinquième Partie
D — Obstacle

Mise en place. Le *Carnet des joueurs* ne comporte pas d'illustration pour cette rencontre.

Mise en route. Lisez aux joueurs le texte suivant à voix haute :

A travers l'arcade, vous voyez clairement que ce passage mène aux niveaux inférieurs et qu'il se rapproche des sorties. Malheureusement, un arkhonte et ses deux gardes demi-géants portant des haches, ont également remarqué cette issue. Les cadavres déchiquetés et mutilés répandus devant eux attestent du destin réservé à ceux qui tentent de passer. Des citoyens apeurés mais désespérés se tiennent juste hors de portée des haches, qui tracent un demi-cercle de mort certaine. En regardant autour de vous, vous réalisez que ce passage s'avèrera mortel à moins que vous ne puissiez rallier la foule à vos côtés.



Rencontre. Cette route offre la meilleure chance de fuite, bien que l'arkhonte et ses deux demi-géants soient assez dissuasifs. Mais, la rampe qui mène aux gradins inférieurs et aux loges des nobles apparaît comme parfaitement dégagée ensuite. S'ils passent par là, les personnages doivent réussir un test de Cha avant que leurs suivants ne les rejoignent. Ensuite les PJ peuvent lancer une attaque. Cette rencontre fonctionne bien avec le système de combat simplifié d'émeutes détaillé au début de la Cinquième Partie.

Jeu de rôles. Les actions individuelles n'ont pas beaucoup leur place dans cette rencontre. Avant d'attaquer, les PJ peuvent d'abord tenter de stimuler la foule par des paroles enflammées : un joueur doit se lever et prononcer un discours entraînant devant les autres joueurs. Si vous estimez que le discours est assez motivant (une bonne dose de démagogie et de venin diffamatoire feront l'affaire), 2d10 citoyens se joindront à la charge pour une fuite désespérée. L'arkhonte fuira si les demi-géants tombent.

Paramètres. Utilisez les lignes "Arkhonte mineur" et "Garde demi-géant" de la table des PNJ sur le rabat intérieur.

Conséquences. Si le fait de battre l'arkhonte ne fait pas apprécier les PJ par Tithian (Haut Arkhonte des Jeux et des Grands Travaux), il n'est ni en colère, ni offensé. Un leadership ferme des PJ impressionnera les autres futurs chefs (Agis, Rikus et Neeva en particulier).

Ensuite. Un succès ouvre un passage dégagé jusqu'aux gradins inférieurs. A ce moment vous pouvez passer à la Sixième Partie, Rencontre A — Liberté ! Un échec signifie que les PJ doivent trouver un autre moyen de s'échapper. Passez à la rencontre qu'ils choisissent. Si les PJ sont proches de la mort, passez à la Sixième Partie, rencontre B.

Cinquième Partie

E — Route directe

Mise en place. Les joueurs prennent la page 34 de leur carnet — Descente périlleuse.

Mise en route. Lisez le texte suivant aux joueurs :

En regardant par-dessus le bord des gradins, vous voyez une corde grossièrement improvisée faite des vêtements, jadis longs et gracieux, de quelqu'un. L'un d'entre eux, blanc et soyeux, est maculé de rouge, suggérant que son propriétaire ne l'a pas abandonné volontairement. La forme étendue d'une femme brutalisée non loin de là confirme votre doute. La corde pend sur environ quatre mètres cinquante, laissant un vide de 6 à 9 mètres jusqu'au sièges en pierre en dessous. Un homme terrifié glisse de la fin de la corde et saute ensuite vers les gradins inférieurs. Il atterrit avec un bruit sourd d'os écrasés. Le pauvre bougre, saignant en raison de sa chute, arrive à peine à se tirer de là, ses jambes ne lui étant plus d'aucune utilité.

Rencontre. Les PJ doivent trouver un moyen sûr de faire descendre plusieurs personnages : les sorts et les pouvoirs psioniques seront efficaces. Ceux qui font un saut direct subissent 3d6 points de dégâts et ont 40% de chances de se tordre la cheville (50% du déplacement normal, ajustements de -2 dans les combats, guérison en 1 à 3 jours). La corde ne peut être étirée. Un fois que plusieurs PJ sont en bas, ils peuvent bricoler une bâche en tissu (en déchirant une tente) pour recevoir les autres.

Si les PJ passent par dessus le muret, leurs suivants paniquent et se ruent sur les quelques PJ qui essayent de s'en aller. Pour garder leur groupe, les PJ doivent superviser la descente de leurs suivants avec quelques uns d'entre eux en haut et d'autres en bas. Plus le processus prend du temps, plus il y a des personnes qui viennent, jouant des coudes pour être les prochains à utiliser la corde. Au début de chaque round, les PJ sur les gradins supérieurs doivent faire un test de Cha pour contrôler la foule (avec un ajustement de -1 cumulatif à chaque round suivant). Si le test échoue, la foule devient berserk. Sur un jet sous le quart du Cha (et un discours bien tourné) un PJ peut ordonner à quelques citoyens d'enlever leurs chemises et de les lier pour faire une corde. Les vêtements des esclaves sont en trop mauvais état pour résister.

Si cette évasion s'avère trop facile, quelques demi-géants peuvent répondre à l'appel.

Jeu de rôles. Contenir la panique est une tâche importante pour les PJ dans cette rencontre. Les esclaves et les citoyens, pensant avoir la chance la plus infime de s'échapper, voient leur crainte et leur colère s'accroître dès qu'apparaît la moindre possibilité qu'ils puissent mourir avant de descendre. Jouez sur ça et faites que les PJ apaisent ou détendent constamment les nerfs effrayés de ceux dont ils ont la charge. Cette rencontre peut également placer les PJ dans des positions morales inconfortables (qui doit être sauvé ? qui choisir ?).

Dialogue

"Je vous donnerai 500 pièces si je peux descendre !"

"Sauvez ma fille et elle sera votre esclave !"

Conséquences. Le groupe des PJ augmente de 1d3 membres par round passé à aider les autres. De plus, des rumeurs sur leur courage et leur compassion (reflétant la réalité) atteindront les oreilles d'Agis et de Sadira.

Ensuite. Une fois que les PJ ont atteint les gradins inférieurs, passez à la Sixième Partie, rencontre A — Liberté !. Autrement, jouez la prochaine rencontre des PJ. S'ils sont proches de la mort, passez à Sixième Partie, rencontre B.

Cinquième Partie

F — Bain de sang

Mise en place. Quand les PJ rencontrent la créature, dites aux joueurs de prendre la page 12 de leur carnet — Tembo.

Mise en route. Lisez le texte suivant aux joueurs :

A l'extrémité du passage gisent de nombreux cadavres, plus que vous n'en avez vu depuis le dessus du passage. Un examen attentif vous indique qu'ils ne furent pas tués par des épées ou des haches, mais déchiquetés par quelque chose de plus féroce. Vos suivants refusent d'avancer, les yeux remplis de peur.

Rencontre. Pour faire avancer leurs suivants, les PJ doivent prendre la tête. Le reste suivra à une distance hésitante. Ce passage bien éclairé va tout droit sur une certaine distance puis tourne vers la droite. Au coin gisent deux cadavres mutilés : d'après leurs vêtements, c'étaient des gladiateurs. L'un possède une épée en obsidienne, des rasoirs de poignet et une plastron en cuir, l'autre une lance en os, une dague et un petit bouclier.

Juste au détour du coin, se trouve le tembo, celui que les PJ ont déjà affronté auparavant dans l'aventure. Il est en train de manger sa dernière proie, un gladiateur nain. Si les personnages approchent avec prudence, ils peuvent attraper les armes et l'armure sans alerter la bête. S'ils font du bruit, la créature attaquera instantanément. Si les personnages sont rapides et calmes, ils peuvent surprendre automatiquement la créature. Le tembo combat jusqu'à ce qu'il ait perdu les 2/3 de ses points de vie, puis s'enfuit. S'il ne peut battre en retraite, il combat jusqu'à la mort.



Paramètres.

Tembo : AL CM ; CA 4 ; VD 15 ; DV 4 ; pv 24 ; TAC0 17 ; #AT 5 ; Dég. 1d4 x 2/1d6 x 2/1d8, jet de sauvegarde contre la mort réussi sous peine d'être drainé d'un niveau si mordu, éviter les missiles 40% ; Tai M ; Mor 20 ; Psioniques : *Sciences* — champ mortel, drainage de vie, forme d'ombre ; *Dévotions* — éclipse, forme ectoplasmique, inamovibilité, pouvoir caméléon, sens accrus ; Modes de déf. FI, NS ; Score 10 ; PFP 80.

Conséquences. Si les PJ battent le tembo, des nouvelles de leur prouesse et de leur courage atteindront les oreilles des chefs de la révolte. Une fois que l'émeute aura cessé dans Tyr, les nouveaux chefs contacteront les PJ, leur offrant une position au sein de l'armée.

Ensuite. Si les personnages battent le tembo, passez à la Sixième Partie, rencontre A — Liberté ! Sinon, poursuivez par la rencontre que les PJ ont choisie. S'ils sont proches de la mort, interrompez l'attaque du tembo et passez à la Sixième Partie, rencontre B.

Sixième Partie

A — Liberté !

Mise en place. Les joueurs prennent la page 16 de leur carnet — Plan du passage. Par la suite, ils devront prendre la page 42 — Plan de la salle du treuil.

Mise en route. Avant la rencontre, décrivez plusieurs scènes confuses de foule, de combats, d'attaques d'arkhontes et la panique croissante provoquée par l'horrible magie de Kalak. Mentionnez l'étrange fumée s'élevant de la ziggourat et les sons qui s'en réverbèrent. Si les PJ ont été affaiblis de manière significative, laissez-les se mêler à des PNJ amicaux et à plus de suivants. Quand vous les estimez prêts, lisez le texte suivant à voix haute :

> Finalement, vous atteignez une des sortie du colisée. Bien que le chemin soit obstrué, les citoyens terrifiés s'écartent volontiers devant votre groupe restreint mais qui a l'air d'une armée déterminée. Vous rendant compte que les arkhontes vont désapprouver une évasion en masse, vous vous préparez aux troubles.

Rencontre. Au lieu de gardes, les PJ trouvent un bloc massif de roche fermant le passage. Dites aux joueurs qu'ils doivent trouver un moyen de déplacer le bloc rapidement car sinon leurs suivants déserteront désespérés. Une rapide inspection du bloc montre qu'il glisse dans un espace sur le côté. La porte indiquée sur le plan des joueurs mène à la salle du treuil. Si les PJ y pénètrent, les joueurs doivent regarder la page 42 — Plan de la salle du treuil.

La salle du treuil abrite un mécanisme qui déplace le bloc. Pour fermer la porte, une équipe de demi-géants a poussé le bloc en place. Normalement, pour ouvrir la porte, la même équipe tourne le treuil qui tire un câble et déplace le bloc. Mais les câbles ont été tranchés. Pire encore, trois demi-géants et un arkhonte se sont cachés de la foule dans cette pièce. Bien qu'ils n'attaquent pas la foule, ils empêchent les PJ d'ouvrir la porte. Pour inciter la foule à attaquer, les PJ doivent comme d'habitude mener la charge.

Si les PJ triomphent, ils doivent toujours déplacer le bloc. Les câble doivent être réparés ou un effort doit être appliqué pour déplacer la pierre. En utilisant les ceintures des demi-géants, les PJ peuvent épisser les câbles, avec 45% de chances de succès. Autrement, certains moyens magiques ou psioniques peuvent être utilisés pour réparer. Si tout cela échoue, les PJ peuvent organiser la foule en équipes de travail. Avec au moins 50 hommes autour des câbles coupés, le groupe peut lentement (30 cm par round) déplacer la pierre. Cette dernière doit être tirée d'au moins 90 cm avant que quelqu'un puisse s'échapper.

Pendant que les personnages effectuent cette opération, augmentez le nombre de morts provoqués par la magie de Kalak. Il faut que les PJ ressentent qu'ils se battent contre le temps.

Paramètres. Utilisez les lignes "Arkhonte majeur" et "garde demi-géant" dans la table des PNJ sur le rabat de couverture. Les demi-géants n'ont que la moitié de leurs points de vie, affaiblis par la magie de Kalak.

Conséquences. Si les PJ arrivent à ouvrir la porte, ils deviennent des héros mineurs du peuple. Laissez divers PNJ les couvrir de louanges et les faire apparaître comme importants.

Ensuite. Allez à la rencontre B — Le roi est mort. Vive le roi !. Si les PJ sont proches de la mort, passez directement à la rencontre B même s'ils n'ont pas terminés celle-ci.

Sixième Partie

B — Le roi est mort. Vive le roi !

Mise en place. Peu de temps après que les PJ aient fini leur dernière rencontre (ou pendant celle-ci, s'ils ne gagnent pas) commence cette rencontre. Demandez aux PJ de prendre la page 43 de leur carnet — Tithian triomphant.

Mise en route. Lisez le texte suivant aux PJ :
Un hurlement tonitruant qui mêle la douleur à la rage s'échappe de la grande ziggourat de Kalak et se répercute dans toutes les rues et allées de Tyr. La passion contenue dans ce cri unique est si effroyable que quiconque se trouvant dans l'arène, y compris les bêtes, s'arrête, se demandant quel monstre inhumain a pu exprimer une telle rage.
Au même instant, la pyramide noire de Kalak cesse de luire. Les brillants rayon dorés, qui, un moment auparavant, étaient en train de courrir sur le bloc d'obsidienne, cessent. La lueur mortelle du cœur de la pierre s'évanouit. Lentement, la fumée jaune grisâtre qui s'enroulait autour du sommet de la ziggourat s'atténue et disparaît. La magie mortelle du roi-sorcier s'est arrêtée.

Rencontre. La fin de la magie ne provoque pas la fin de l'émeute. Après un instant d'arrêt provoqué par la mort de Kalak, la foule paniquée perd son contrôle une fois de plus. Les arkhontes, troublés par les événements et n'étant plus eux-mêmes contrôlés, abandonnent leurs postes. Certains enlèvent même leurs robes et essayent de se mêler à la foule. Un grand nombre trouve une mort horrible.

Avant que les PJ ne s'échappent de l'arène, une voix retentissante se fait entendre dans le stade. Les mots, dont le volume sonore a été magiquement augmentés, sont compréhensibles couvrant les cris de la foule. Les PJ reconnaissent sans peine la voix qu'ils ont déjà entendue aujourd'hui. C'est Tithian, Haut Arkhonte des Jeux :

"Arkhontes — rengainez vos armes ! Citoyens de Tyr écoutez-moi ! Le cauchemar est fini. Kalak, le Tyran de Tyr, Kalak le Maléfique, qui avait prévu de tous vous tuer pour assouvir son désir de puissance — Kalak est mort ! Les cruautés et la folie du Tyran ont pris fin. Moi, avec l'aide du brave Rikus et de ses compagnons, avons tuer le monstre !"

La foule s'arrête pour écouter dans un doute sceptique.

A ce moment, les PJ peuvent s'être déplacés vers un endroit où ils peuvent voir Tithian parler.

Le Haut Arkhonte, couvert de sang et échevelé, se tient au bord du balcon de Kalak. Derrière lui se trouve Rikus et plus loin Neeva, Agis et Sadira. La poitrine de Rikus est couverte de bandages et les autres ont l'air à peine mieux que lui.

Tithian continue :

"Citoyens de Tyr, voici pour preuve de mes mots la couronne de Kalak !." Ce disant, Tithian lève un diadème taché de sang, qui est, sans doute possible, la couronne du roi. Se penchant en avant, l'arkhonte la présente à la foule. Un silence expectatif tombe sur les masses.

"Voyez votre nouveau roi, le sauveur de Tyr !" entonne Tithian, ses mots se répandant magiquement sur les gradins. Puis il pose la couronne sur sa tête. Derrière lui, Agis crie : "Saluons tous le Roi Tithian de Tyr !." Un rugissement confus s'élève des tribunes.

Pendant un moment rien d'autre ne se passe. Tithian se tient fermement à sa place regardant le peuple. Finalement, Rikus et Neeva avancent pour se tenir juste derrière le nouveau roi. Les gladiateurs semblent murmurer quelque chose au Haut Arkhonte, qui répond d'un bref signe de tête. S'avançant d'un pas, le nouveau roi lève ses mains pour demander le silence.

"Peuple de Tyr, écoutez mon premier commandement ! A partir de ce jour, que tous ceux qui sont retenus en esclavage, que tous ceux qui sont forcés de servir d'autres gens, deviennent des hommes libres ! Tyr ne sera plus la cité des esclaves ! Vous êtes tous libres !"

B — Le roi est mort. Vive le roi !

Les mots ont un impact stimulant sur la foule. Bien que les nobles pâlissent aux mots de Tithian, les cris de protestations sont immédiatement couverts par le rugissement jubilatoire s'élevant des tribunes. "Longue vie à Tithian !" hurle la foule d'une seule voix. Le nouvel âge de Tyr a commencé.

Réactions. Bien que l'annonce de Tithian au sujet des esclaves achève cette aventure, la cité de Tyr est tout sauf sûre. Dans les jours à venir, les PJ peuvent continuer avec de nombreuses aventures pendant que la cité s'adapte au nouvel ordre des choses. Le changement de pouvoir n'est pas facile et Tyr sera un endroit tumultueux pendant un certain temps.

Conséquences. Si les PJ cherchent les révolutionnaires, leur réputation (bonne ou mauvaise) les aura précédés. Tithian et Agis répondront avec sympathie, les récompensant avec des postes dans le nouvel ordre, ou ordonnant leur emprisonnement s'ils sont suspectés d'actes haineux.

Ensuite. *Liberté* était conçu pour vous offrir un point de départ pour une campagne. Les PJ ont rencontré un certain nombre de PNJ, la plupart d'entre eux étant toujours dans les parages à la fin de l'aventure. Certains ont des raisons d'aimer les PNJ, d'autres de les haïr. Vous pouvez créer avec ces PNJ d'autres aventures pour votre groupe pour des parties futures. Les plans et les illustrations fournis ici couvrent nombres de scènes courantes de Tyr et peuvent être ainsi utilisés dans des aventures ultérieures.

Dans les jours à venir, Tithian achève le violent transfert de pouvoir, provoqué par la mort du Roi Kalak. Tout d'abord il s'attache à contenir les émeutes à travers la cité. Les arkhontes, dépouillés de leurs sorts depuis la mort de Kalak, deviennent les cibles de la revanche populaire. Cependant, le Roi Tithian a besoin des arkhontes : ce sont les seuls expérimentés dans l'administration de la cité. Mais les anciens esclaves ont de vieux comptes à régler et leur violence présente un problème pour le nouveau gouvernement (les PJ peuvent souhaiter se venger de la personne qui les a emprisonnés). Les nobles, soudainement en face du Premier Edit du Roi Tithian (comme il sera appelé) ont transformé leurs villas en citadelles fortifiées.

Avec tous ces problèmes, Tithian et ceux qui le soutiennent ont besoin de toute l'aide possible. En tant qu'héros mineurs dans l'émeute du stade, les PJ peuvent naturellement devenir des officiels de la nouvelle administration. Tithian, Agis, Rikus et Sadira ont tous besoin d'agents courageux pour entreprendre des tâches dangereuses et importantes. Les PJ qui ont eu un rôle décisif peuvent conserver le statut de héros mineurs dans le nouvel ordre. Mais tout n'est pas rose à Tyr. La pauvreté, la faim, la violence, la corruption et la mort sournoise empoisonnent toujours la cité.

Après tout, Athas est Athas.


DARK·SUN™
WORLD
Quête de
la liberté
dans la
décadente
cité-état
de Tyr
Carnet des Joueurs
© 1991, 1993 TSR, Inc. Tous Droits Reservés.



Liberté

Une aventure de campagne pour Dark Sun™

Carnet des Joueurs

par Zeb Cook

Crédits

Conception : David "Zeb" Cook
Conception de la présentation : Timothy B. Brown
Correction : J. Robert King
Illustration de couverture : Brom
Illustrations intérieures : Tom Baxa
Cartographie : Dave Sutherland
Typographie : Tracey Zamagne
Production graphique : Sarah Feggestad
Traduction : Jérôme Dumec
Correction Révision de la traduction : Luc Masset
Maquette de la traduction : Hexagonal

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

1 873799 21 7

Un
Comment utiliser ce carnet

Ce que vous tenez entre vos mains est l'un des deux carnets de l'aventure *Liberté* située dans Dark Sun™. Ce *Carnet des Joueurs* fournit toutes les cartes, les illustrations et les descriptions dont les joueurs ont besoin.

Si vous êtes un joueur, résistez au désir de feuilleter ce carnet : votre personnage peut avoir des talents psioniques, mais lire dans l'esprit du MD de cette manière ne fera que ruiner l'aventure pour tout le monde. Même ainsi, certains joueurs ne peuvent résister à la tentation. Pour ceux-là, les cartes et les illustrations de ce carnet sont disposées dans un ordre aléatoire et certains de ces éléments ne seront probablement pas utilisés par un MD en particulier. En dernier lieu, rappelez-vous que les MD — en bonne politique athasienne — peuvent tuer les personnages qui semblent en savoir trop.

Si vous êtes MD, lisez le carnet qui vous est destiné avec celui-ci sous la main, afin de vous familiarisez avec les créatures et les lieux que votre groupe peut rencontrer. Le *Carnet des Joueurs* vous apportera une aide en fournissant aux joueurs les cartes, les illustrations et les descriptions dont ils ont besoin. Quand vous dirigez une rencontre, le *Carnet du MD* vous indiquera le numéro de la page de ce carnet afin que les joueurs s'y rendent. Mais rappelez-vous que les joueurs ne doivent avoir accès au *Carnet des Joueurs* que pendant la partie : à la fin d'une soirée, assurez-vous que le *Carnet des Joueurs* est toujours en votre possession.

A la fin de ce carnet se trouvent cinq personnages pré-tirés. Chacun occupe une page recto-verso. Si un joueur choisit d'utiliser un de ces personnages, la carte doit être photocopiée ou ôtée avec précaution de la reliure. Si les joueurs ont déjà créé leurs personnages, les pré-tirés peuvent être utilisés par le MD comme des PNJ potentiels, soit pendant cette aventure, soit au cours d'autres.

Deux

Petit guide de Tyr

Depuis un millénaire, Tyr s'élève.

Durant le millier d'années qui s'est écoulé, la cité a travaillé sous l'œil répressif de Kalak, le Tyran de Tyr. Dans l'ombre crainte de sa magie profanatrice, Tyr a suppuré d'une petite oasis pour devenir une métropole tentaculaire et corrompue. Renommée pour son opulence, sa puissance, et une production régulière mais faible de fer, Tyr est peut-être la cité-État la plus décadente de ce monde décadent. Ici, où la vie humaine compte moins qu'une goutte d'eau, on peut acheter n'importe quoi et subir n'importe quel destin. Tous les tyriens, sauf les plus pauvres, possèdent des esclaves ; et des nobles entretiennent de vastes plantations par le fouet. En fait, la brutale cité de Tyr compte deux esclaves pour un homme libre.

Alors que vous approchez de la cité, vous passez à travers des terres cultivées verdoyantes où les récoltes reçoivent plus d'eau que les esclaves innombrables qui les entretiennent. Ces plantations fortifiées appartiennent aux nobles de la cité et leur font engranger une grande richesse, en fournissant presque toute la nourriture de Tyr. Des armées de métier gardent férocement chaque pouce de terre.

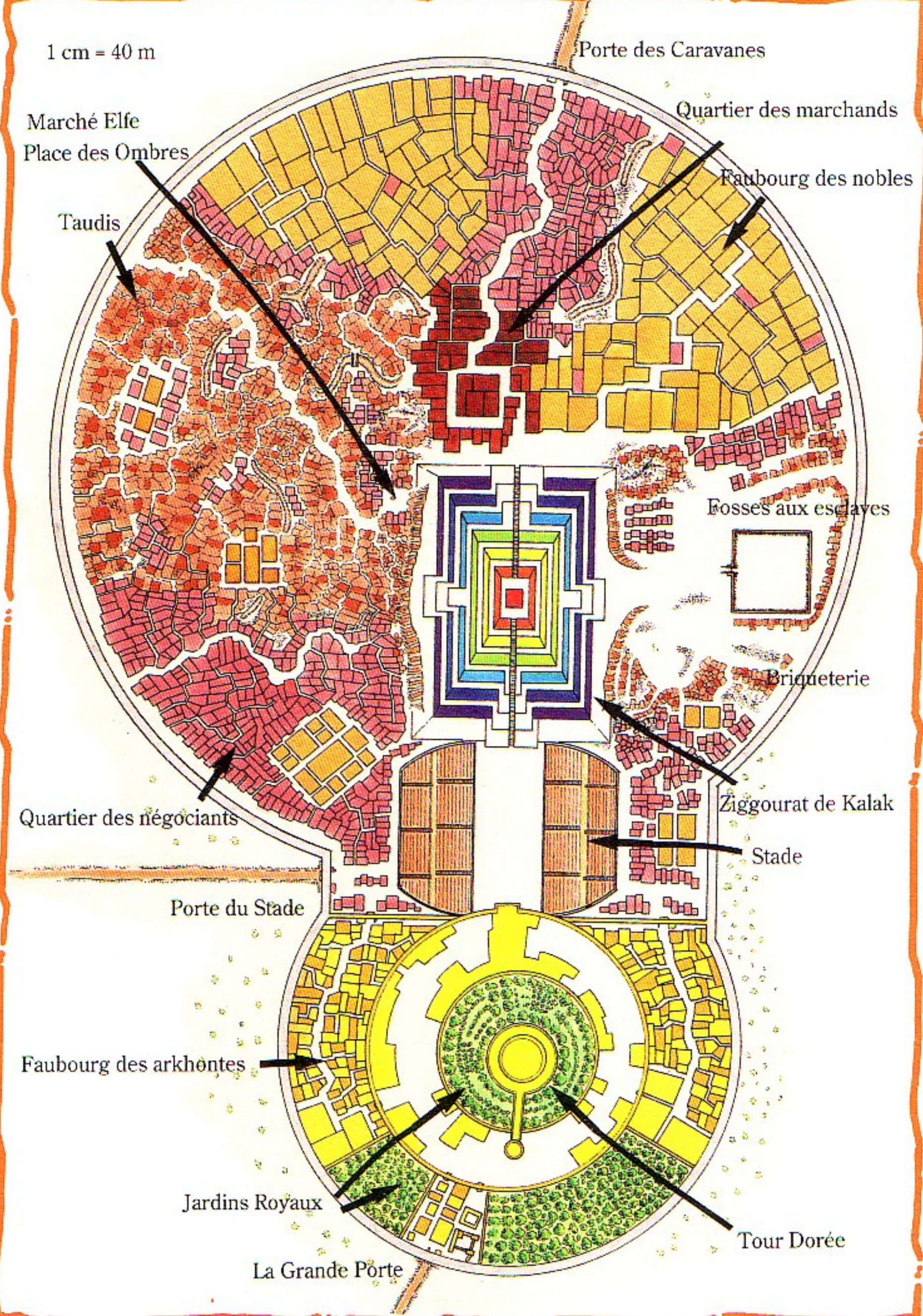
Une fois passé les portes de Tyr, la cohue des caravanes disparates, la saveur des nourritures exotiques et le bruit retentissant des dialectes étranges vous ébranlent : chaque cité-État athasienne suit ses propres lois et coutumes. Ceux qui ne sont pas familiers avec les habitudes de Tyr peuvent se heurter à ses arkhontes, ou, même pire, à Kalak lui-même.

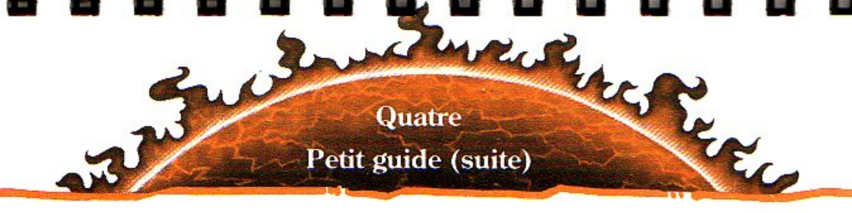
Roi Kalak, Seigneur Kalak, Tyran de Tyr — il a de nombreux noms. Les tyriens méfiants se moquent de leur seigneur (quand ils sont protégés de ses sens augmentés psioniquement) en l'affublant du sobriquet "Kalak le Menu", car le vieux corps de Kalak est horriblement ratatiné — amaigri, émacié et chétif. Cette cosse sèche de chair canalise un pouvoir inimaginable : Kalak tient Tyr d'une poigne de fer. Son esprit a la réputation d'habiter la cité, provoquant la mort pour la plus légère offense.

Comme dans la plupart des cités athasiennes, le roi-sorcier laisse les affaires quotidiennes aux arkhontes, ses fidèles. Dans les rues, leurs soutanes noires et leurs manières impérieuses les démarquent des autres tyriens. Ces hommes et ces femmes possèdent un grand pouvoir, faisant seulement attention à ce que leurs actions ne puissent offenser Kalak, un arkhonte supérieur ou un noble. Les tyriens évitent généralement les arkhontes, qui, pour le moindre caprice, peuvent emprisonner les esclaves et les citoyens. Dernièrement, les arkhontes de Tyr ont été absorbés, passant leurs temps aux grands travaux de Kalak.

En fait, au cours des 20 dernières années, la vie des arkhontes a été centrée sur un énorme tas de pierre — la ziggourat du Roi Kalak. Dominant le centre de la cité, cette tour carrée à degrés s'élève en une splendeur aux angles saillants au-dessus des taudis environnants. Ce n'est que maintenant, après 20 ans de construction, qu'elle a été achevée. Pendant deux décennies, des esclaves cinglés de coups de fouet ont mis en place des blocs massifs et les ont cimentés de leur sang. Aujourd'hui les rues et les marchés de Tyr bruissent de rumeurs sur le fait que le Roi Kalak aurait ordonné à ses arkhontes de finir la tour — de la finir avant la fin du mois. Aucune rumeur ne dit pourquoi Kalak construit la ziggourat et des regards sombres dissuadent ceux qui pourraient poser des questions.

Trois
La cité de Tyr





A côté de la ziggourat se dresse une vue familière — une arène à gladiateurs. Là, Kalak accueille des épreuves sportives sanglantes et, en de rares occasions vient lui-même écouter les rugissements sanguinaires de la populace. Une loge située à l'une des extrémités de l'arène permet au Roi Kalak de voir les batailles, à l'écart de la foule immonde. Mais, la plupart du temps, Kalak reste caché dans les profondeurs de sa Tour Dorée.

Cette tour se dresse adossée à l'autre extrémité de l'arène (à l'opposé de la ziggourat), s'élevant au centre du palais de Kalak. Des jardins luxuriants entourent la base de la tour — un paradis vert duquel la magie profanatrice de Kalak tire sa puissance. Au-delà des jardins s'élève un enchevêtrement d'édifices et de colonnades où seuls le Roi Kalak et ses six hauts arkhontes peuvent pénétrer. Peu de ceux qui y ont été invités en sont jamais ressortis.

A la périphérie extérieure du domaine du roi-sorcier se trouve le faubourg des arkhontes. Ces derniers vivent dans une retraite heureuse par rapport à la populace, aussi bien pour marquer leurs privilèges que pour sauvegarder leurs vies. Grandement craints et peu aimés, les meurtres et les émeutes deviendraient choses courantes si les arkhontes vivaient parmi le peuple. Pour leur propre protection, les arkhontes se sont rassemblés dans une sécurité douillette. Les meilleurs services, nourritures et biens peuvent communément se trouver dans le faubourg des arkhontes, mais seul un téméraire ou un voleur éblouissant oserait s'aventurer dans ce complexe.

Les détails au sujet de la Tour Dorée et du faubourg ne viendront à vos oreilles que par des rumeurs. Tout pas que vous faites dans ces hauts murs pourrait être le dernier. Les visions et les senteurs de Tyr qui influeront sur vous viendront des portes massives, des marchés animés, des rues chaudes, des taudis envahis par la vermine, des maisons marchandes grouillantes de monde et des faubourgs nobles raffinés.

Vous entrez dans Tyr par le quartier des caravanes, où d'étranges étrangers et de lourdes caravanes marchandes obstruent les rues. L'avenue principale, appelée la Voie Caravanière s'enfonce vers la ziggourat de Kalak et est bordée de caravansérails, d'équipementiers, de vendeurs de bêtes, d'auberges, de maisons marchandes et de bars à vins. L'assortiment de biens et services proposé est correct, bien que les prix soient élevés. Le quartier des caravanes s'affaire jour et nuit et est bien surveillé ; les marchands payent chèrement les arkhontes pour être protégés.

Le quartier des caravanes jouxte le faubourg des nobles. Ici, les nobles habitent de petites citadelles fortifiées, comprenant des baraquements à esclaves, des jardins, des maisons de garde et des appartements privés. La plupart des nobles contribuent sagement aux coffres de la cité par de généreuses sommes : ceux-là reçoivent une protection de faveur par les patrouilles de demi-géants menées par des arkhontes. Peu de nobles résident réellement à l'intérieur des murs de la cité, où leurs armées privées sont interdites, préférant passer leur temps dans des établissements à l'extérieur des murs.

Quelques autres maisons de maître sont disséminées dans d'autres zones de Tyr. Certaines de ces villas ont été construites par des fils prometteurs de vieilles familles, tandis que d'autres ont été réquisitionnées par Kalak lui-même pour châtier des maisons nobles particulières. Quelles que soient leurs origines, ces îlots d'opulence offrent des cibles de choix aux voleurs et aux assassins.

Les négociants occupent la seconde classe sociale la moins riche dans la société tyrienne. Les quartiers des négociants s'étendent dans plusieurs portions de la cité, abritant la plus grande partie des citoyens tyriens. Les négociants se situent inconfortablement entre les esclaves et les hommes libres : bien que liés à une maison noble et à une occupation particulières, ils possèdent des droits mineurs de propriété et de protection. Une rue dans un district de négociants accueillera les pratiquants d'un même métier ou les artisans d'un noble particulier. Ces quartiers sont des déserts monétaires — il n'y a pas grand chose à voler, et encore moins à acheter ou à échanger.

Vous pouvez difficilement passer un jour à Tyr sans traverser des taudis — les quartiers sordides qui ont fait beaucoup pour l'infamie de Tyr. Ces vastes étendues en ruines abritent les ruinés, les désespérés, les hors caste et les esclaves. De nombreux résidents des taudis sont des manœuvres, se levant chaque matin pour chercher un travail dans les plantations. Les occupants les plus désespérés peuvent même se vendre sur le marché des esclaves proche de l'oued comblé par la poussière. D'autres se tournent vers le vol ou le meurtre pour vivre. Ceux qui sont incapables de travailler — même illégalement — mendient en faisant du porte à porte. D'une manière ou d'une autre, ces gens opprimés arrivent à gagner assez de nourriture et d'eau pour vivre un autre jour. Le peu qu'ils puissent gagner en plus vient du dur travail de nuit dans les ateliers des huttes. La vie dans les taudis est brutale et sans merci.

La partie la plus sombre des taudis est le quartier des elfes. Traités comme des hors castes presque criminels par le reste de Tyr, les elfes ont établi leur propre section dans les taudis, trop proche de la base de la ziggourat pour que certains s'y sentent à l'aise. Ils vivent là, peu gênés par les arkhontes ou les nobles, qui les considèrent comme de la vermine sans importance. Les fugitifs, les rebelles et les meurtriers trouvent tous abri dans les rues étroites du quartier elfe. Quand les arkhontes effectuent leurs rares incursions dans le quartier elfe, ils y vont lourdement armés, avec une escouade de gardes demi-géants sur leurs talons.

Le quartier elfe donne aux taudis leur notoriété. Vous pouvez y acheter ou vendre n'importe quoi — si vous avez les pièces ou le charisme pour ce faire. Les marchands elfes prétendent qu'ils vendront un jour les os de votre grand-mère dans une ruelle du marché elfe. En fait, ils l'ont peut-être déjà fait.

Ce sens du commerce soutient et justifie le marché elfe. Les rusés elfes rapportent des ruines des contrées sauvages des objets exotiques, parfois sans prix, qui sont appréciés par les nobles tyriens. Mais même ainsi, un contrat passé dans le quartier elfe est tout sauf sûr, car les voleurs, les tire-laines, les magiciens renégats et les escrocs abondent. Un prix inférieur de 50% à la moyenne n'est que de peu de réconfort pour un acheteur qui perd la vie.

Maintenant, armé du savoir glané en une heure dans les rues de Tyr, vous pouvez commencer à explorer cette cité violente. Bien sûr, une grande partie de ce savoir est obtenu plus sous la forme de rumeurs que de faits.

Six

Petit guide (suite et fin)

Rumeurs

- "Le roi Kalak a prévu un grand spectacle dans l'arène pour bientôt. Les plus fameux gladiateurs de Tyr seront en compétition. Toute la cité sera fermée pour le festival."

- "Si vous voulez des éléments matériels de sort, allez à la tente bleue aux rayures blanches au fond du Marché Elfe. Ils prendront soin de vous."

- "Un certain nombre de personnes ont disparu dernièrement... je ne sais pas pourquoi mais je n'aime pas ça."

- "Dans le palais du Seigneur Kalak, les portes sont en fer massif et il a rempli toute une salle de la Tour Dorée de fonte."

- "Restez à l'écart des arkhontes de Doreen. Elle est devenue un tembo hurlant au sujet de cette ziggourat, et ils ramassent n'importe qui."

- "Si vous recherchez — hum — des fournitures spéciales, vous pouvez allez à l'*Auberge de l'Inix Blanchi*."

- "Quand ils ont creusé une nouvelle citerne pour le sénateur Minval, les esclaves ont percé une énorme chambre souterraine. Peu de temps après, les arkhontes sont arrivés et ont ordonné de fermer le trou et de raser la villa. Après cela, ils ont emmené tous les esclaves de Minval pour travailler à la ziggourat."

- "J'ai entendu dire que les arènes recherchaient de nouveaux gladiateurs."

- "Le miel de kank va bientôt être rationné — peut être une chance de faire une affaire en or."

Sept

L'arène



Huit
Verrasi de Minthur



Alors que vous vous pressez, un des gros demi-géants de votre escorte ne peut s'empêcher de se moquer de vous :

"Ouais, tu as fait un bon combat. Je pense que t'es idiot, non ? Sais-tu qui tu as attaqué au juste ? Verrasi de Minthur, voilà qui c'est — le fils du Sénateur Trevalis".

Remarquant l'inexpressivité de votre regard, il poursuit :

"Minthur, tu connais. MIN-THUR. Les riches Minthur. Ceux qui ont tout l'argent. Ils ont assez d'argent pour s'acheter un arkhonte — même le Roi Kalak je parierai... et vous petits avortons vous choisissez de combattre le fils à Papa Trevalis. Vous êtes débile ou quoi !"

Il reste silencieux pendant un moment, puis lâche :

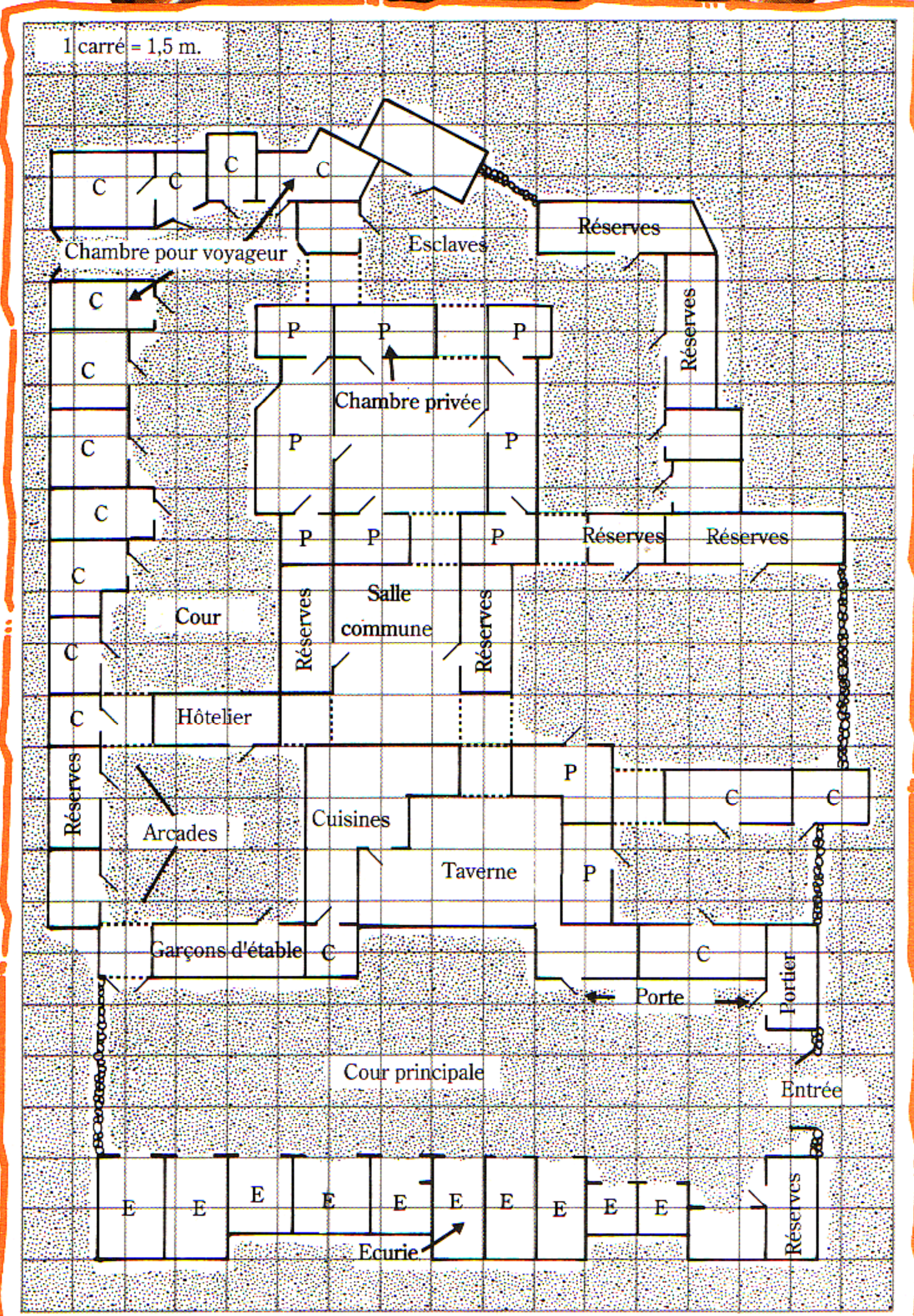
"Vous êtes étranger, hein ? Vous pouvez être des héros là d'où vous venez, mais ici vous êtes de la fiente... moins que de la fiente — vous êtes du purin. Au sommet il y a le Roi Kalak, le roi-sorcier — chacun fait ce qu'il dit s'il est intelligent. Puis viennent ses hauts arkhontes — Doreen, Tithian, heu... les autres je sais plus : il y en a environ six. Après vient toute une flopée d'arkhontes et de gars comme moi. Puis vous avez les marchands et les négociants et tout un tas de gens. Enfin, tout en bas, avec les elfes et les esclaves, il y a vous les gars — une bande de minables qui puent".

Il vous regarde avec malice. Que vous répondiez ou pas, il continue :

"Le gars que vous avez essayé d'abattre était le fils d'un sénateur — moins qu'un arkhonte mais bien plus que vous. Les sénateurs ont tout ce que vous n'avez pas — argent et puissance. La plupart d'entre eux possèdent des grosses fermes à l'extérieur des murs. Les gens veulent manger, ils payent les sénateurs. Bien sûr, le roi Kalak pourrait éliminer n'importe lequel d'entre eux quand il le désire. Qu'est-ce que vous regardez ? Vous êtes débiles ou quoi ?"

Après cela, le demi-géant vous pousse, s'intéressant à un autre prisonnier, et recommence avec lui.

Neuf
L'auberge de l'Inix Blanchi



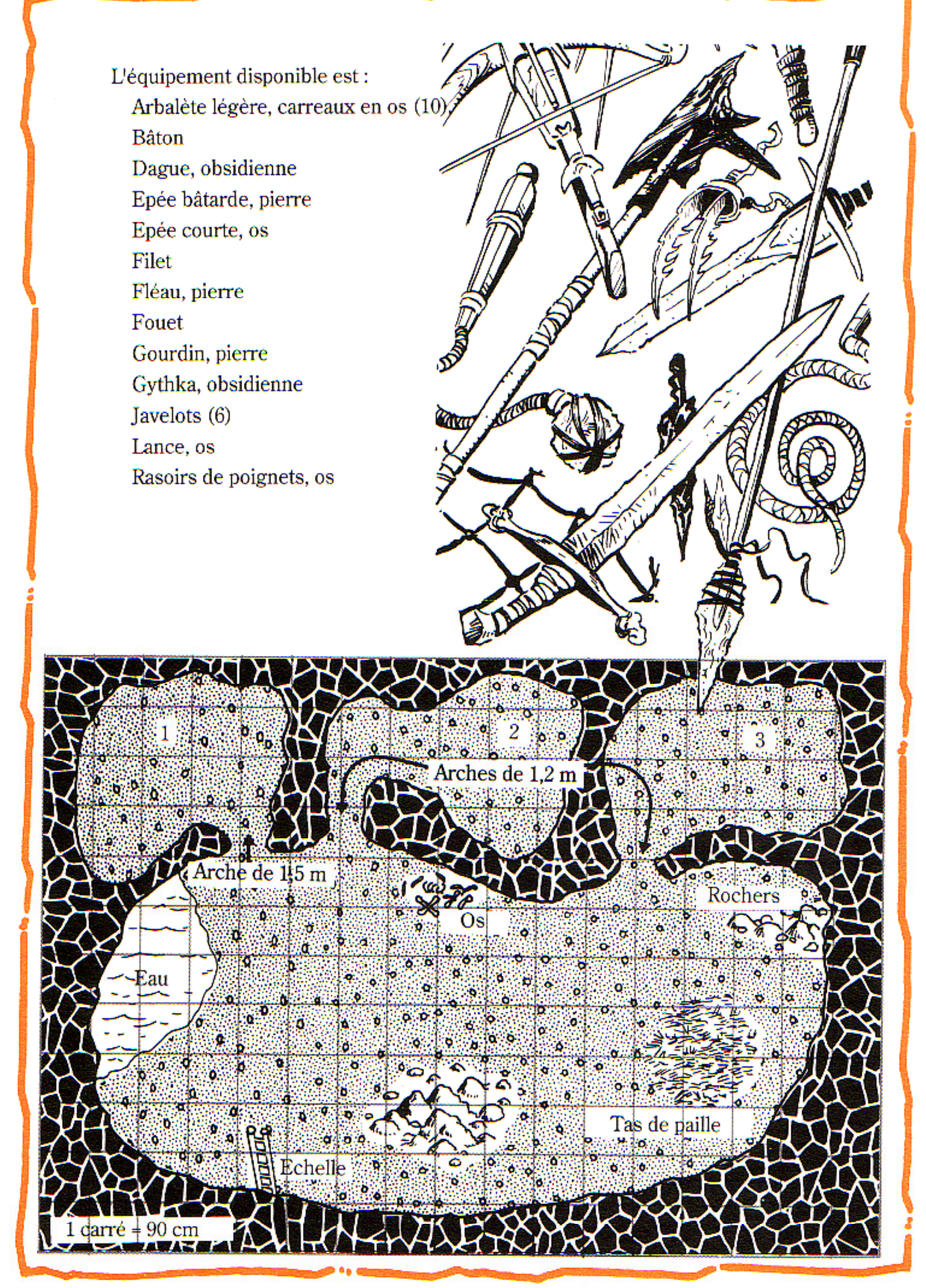


Dix
La Populace

Equipement

L'équipement disponible est :

- Arbalète légère, carreaux en os (10)
- Bâton
- Dague, obsidienne
- Epée bâtarde, pierre
- Epée courte, os
- Filet
- Fléau, pierre
- Fouet
- Gourdin, pierre
- Gythka, obsidienne
- Javelots (6)
- Lance, os
- Rasoirs de poignets, os



Douze
Tembo







1 carré = 90 cm

Edifice

Demi-géant

Arkhonte

Torban

Citoyen

Quinze

La ziggourat de Tyr





1 carré = 1,5 m.

Sortie

Bloc

Porte

Populace

Arkhontes

Vers l'arène

Dix-Sept
Un message

Pour Eth, à la Taverne de l'Ombre de l'Arkhonte

Mauvaises nouvelles de Bikul : en entrant dans le village, un inix s'est emballé et a infligé des dégâts considérables aux gardes et à certains de nos marchands. Les locaux sont peu amusés et leur refus de coopérer explique pourquoi cette missive ne vous parvient qu'avec difficulté. Je ne peux dire quand je pourrais vous écrire de nouveau.

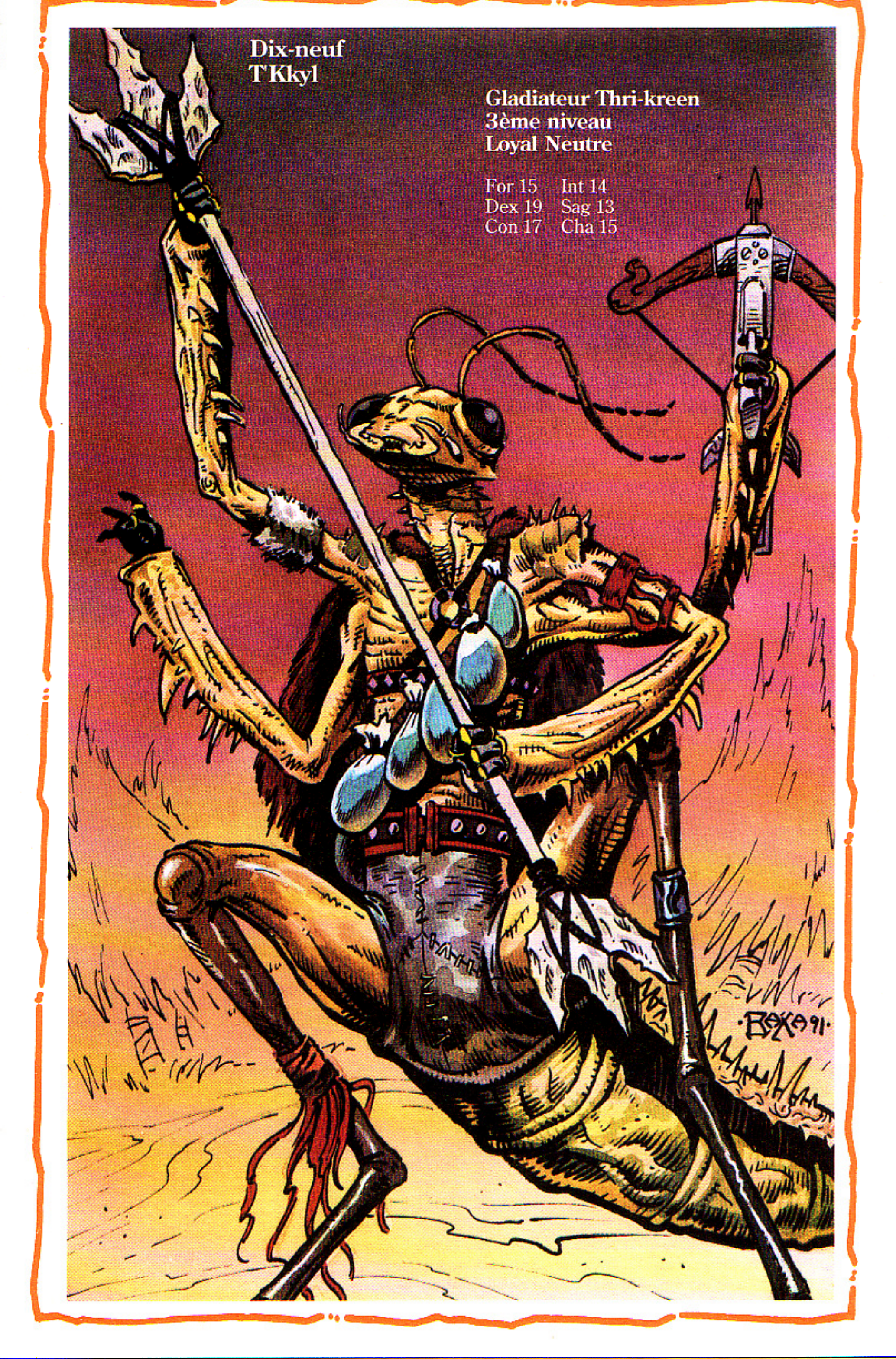
J'espère que vous et votre famille allez bien et que vos affaires prospèrent. Malheureusement, ce dernier incident peut avoir ruiné notre expédition — nous avons raté une bonne partie de la saison. Le marché va bientôt fermer. Nous avons peu de temps pour proposer nos marchandises ou même pour nous assurer une place sur les étals. Pour l'heure je ne dispose que de deux contacts principaux et je dois déposer toute ma cargaison chez eux. Vous pouvez souhaiter changer votre investissement rapidement pour des marchés plus profitables.

Comme toujours,
Votre serviteur, F.

Trouvez la bonté d'offrir à boire à ces messagers — ils ont accompli une route longue et poussiéreuse.



1 carré = 9 m.
Enclos à esclaves
Zareba
Champs
Baraquements des gardes
Greniers
Ateliers
Puits
Jardin
Maison principale
Jardin
Champs
Champs
Enclos à esclaves
Puits
Gardes
Enclos à erdlus
Zareba


Dix-neuf
T'Kkyl
Gladiateur Thri-kreen
3ème niveau
Loyal Neutre
For 15 Int 14
Dex 19 Sag 13
Con 17 Cha 15
·BAXA91·


Vingt
Baqual
Guerrier/Clerc nain
2ème/2ème niveau
Chaotique bon
For 15 Int 11
Dex 17 Sag 17
Con 17 Cha 14
BAXA91


Vingt
Baqual
Guerrier/Clerc nain
2ème/2ème niveau
Chaotique bon
For 15 Int 11
Dex 17 Sag 17
Con 17 Cha 14
BAXA91


Vingt-et-un
Anavias la Roche fendue
Psioniste humaine
3ème niveau
Loyal Neutre
For 17 Int 19
Dex 19 Sag 15
Con 13 Cha 18


Vingt-deux
Vaerhirmana
Guerrière/Préservatrice
demi-elfe
2ème/2ème niveau
Chaotique bon
For 17 Int 15
Dex 17 Sag 12
Con 16 Cha 15


Vingt-trois
Herminard l'Éloquent
Barde humain
3ème niveau
Neutre mauvais
For 12 Int 15
Dex 18 Sag 10
Con 11 Cha 17
·BAXA 91·

Ajustement à la réaction : +2
CA : 6/4 en armure de cuir (modifiée par la Dex)
pv : 14
TAC0 :

Rasoirs de poignet en os	20
Fronde	17

#AT : 1
Dégâts :

Rasoirs de poignet en os	1d6/1d4
Fronde	1d4/1d4

Talent natif : Ancre spatiotemporelle
Score de pouvoir : Int
Coût : 5/1 PM round
PFP : 17

Pourcentages de voleur

VT	CS	DP	MS	SC	DB	Gr	LL
50	30	40	30	30	40	60	20

Influencer les réactions : Ajustement de -1 au dé

Inspirer : +1 TAC0, +1 au jet de sauvegarde, ou +2 au moral

Identification d'objet magique : 15%
Jets de sauvegarde

MM	BBB	PM	Sf	So
13	14	12	16	15

Compétences martiales : Rasoirs de poignet, fronde
Compétences diverses : Déguisement, lecture sur les lèvres, ventriloquie, étiquette, héraldique

Poisons connus :
B (injecté, déclenchement : 2-12 minutes ; for. : 20/1-3)
C (Injecté, déclenchement : 2-5 minutes ; for. : 25/2-8)
E (injecté, déclenchement : immédiat ; for. : mort/20)

Equipement : Rasoirs de poignet en os, fronde et bourse de 40 pierres, cinq fioles en verre, bourse de ceinture, herbes diverses (pour les poisons), boule de ficelle, outils de voleur, crochet en os.

Argent : 210 pc

Historique

Ah, une nouvelle cité, une nouvelle vie — juste ce dont vous avez besoin. Balic était un tel lieu sans perspective d'avenir, plein de petits ennuis quotidiens. Le dernier d'entre eux fut le pire de tous : les arkhontes du Dictateur Andropinis, ces salauds sans humour, ont arrêté l'homme pour qui vous vous étiez approprié certains objets royaux. Quand une cité-État perd son sens de l'humour (ou quand ses arkhontes viennent vous chercher), il est temps de partir. Rassemblant vos quelques effets essentiels, vous avez négocié votre passage sur une caravane et abandonné Balic. La caravane allait vers Tyr et, ainsi vous y voilà !

Maintenant vous voici sans travail mais toujours dans le monde des vivants. Vous êtes assez désorienté par les opportunités bien que Tyr s'agite pour n'importe quelle rumeur. Un nouveau nom, une nouvelle identité, une nouvelle cité — maintenant tout ce dont vous avez besoin c'est un nouveau patron. Cela ne devrait pas être difficile à obtenir, en particulier dans un lieu où la plupart des choses peuvent s'acheter et où n'importe quoi peut se voler.

Vaerhirmana (suite)

Ajustement à la réaction : +2

CA : 7/6 avec un bouclier (modifiée par la Dex)
pv : 14
TAC0 :

Epée bâtarde	20
Gourdin en pierre	19
Arc court	17

#AT : 1
Dégâts :

Epée bâtarde,	
à une main	1d8/1d12
à deux mains	2d4/2d8
Flèche en os	1d6 -1/1d6 -1
Gourdin en pierre	1d6/1d3

Talent natif : Entendre la lumière
Score de pouvoir : Sag -3
Coût : 6/3 PM round
PFP : 22

Sorts : Deux sorts du premier niveau

Jets de sauvegarde

MM	BBB	PM	Sf	So
14	11	13	15	12

Compétences martiales : Epée bâtarde, arc court, gourdin
Compétences diverses : Détection des psioniques, protection contre la chaleur, survie (landes rocailleuses), optimisation d'armure, dissimulation somatique
Langages : commun, géant, thri-kreen

Equipement : Epée bâtarde en obsidienne, arc court, carquois avec 20 flèches à pointe d'os, gourdin en pierre, trois outres d'eau, sac à dos, corde, 5 feuilles de papyrus, une fiole d'encre, des plumes et un porte-plumes, un porte-carte en os (livre de sorts).

Argent : 300 pc

Livre de sorts — 1er niveau
Agrandissement
Changement d'apparence
Détection de la magie
Force fantasmatique
Lecture de la magie
Serviteur invisible

Historique

Personne n'a besoin de vous. C'est parfait. Vous n'avez d'ailleurs besoin de personne non plus. Vous avez méprisé et avez été méprisée par les humains et les elfes depuis votre naissance. Naturellement, vous avez été attirée par les autres hors-castes, comme le vieux Thangros. Ce vieux préservateur bourru avait l'air un peu dépassé avec ses tripatouillages magiques — assez dépassé pour que vous ayez vu qu'il avait quelque chose en tête et qu'il désirait que vous le rejoigniez. Lentement et secrètement, il vous appris les mystères de la magie. Hors-castes et magie — ils semblent fait les uns pour l'autre.

L'insouciance de Thangros fut sa perte. Le vieil homme ne pouvait longtemps tenir à l'écart la foule qui venait pour sa peau, mais il la retint assez longtemps pour vous permettre de vous échapper. "Va-t-en tant que tu le peux ! perd-toi dans une grande cité", furent les derniers mots qu'il vous dit.

Bien que cela vous blessa d'abandonner votre seul ami, vous avez fui. Les cris meurtriers des voisins ne laissèrent subsister aucun doute dans votre esprit sur le destin de Thangros — et le vôtre si vous étiez restée. Tyr semblait un lieu où personne ne vous trouverai, et où vous pourriez trouver un nouveau professeur.

Ajustement à la réaction : +3

CA : 6/4 en armure de cuir (modifiée par la Dex)
pv : 9
TAC0 :

Gourdin en pierre	18
Lance à pointe d'os	19/15 (lancée)

#AT : 1
Dégâts :

Gourdin en pierre	1d6+1/1d3+1
Lance à pointe d'os	1d6/1d8

Discipline : Psychokinésie (prim.), Télépathie (sec.)
Sciences :
Force projetée (Con -2, CI 10, R 200 m)
Télékinésie (Sag -3, CI 3+, CM 1+/rnd, R 30 m)
Dévotions :
Agitation moléculaire (Sag, CI 7, CM 6/rnd, R 40 m)
Amollissement (Int, CI 4, CM 3/rnd, R 30m)
Animation des ombres (Sag -3, CI 7, CM 3/rnd, R 40 m)
Contact (Sag, CI var., CM 1/rnd, R spéc.)
Contrôle de la lumière (Int, CI 12, CM 4/rnd, R 25 m)
Dissimulation des pensées (Sag, CI 5, MC 3/rnd, R 0 m)
Modes de défense : Tour de la volonté de fer, néant spirituel
PFP : 44

Jets de sauvegarde

MM	BBB	PM	Sf	So
13	15	10	16	15

Compétences martiales : Gourdin, lance
Compétences diverses : *Aménager le subconscient*, *méditation focalisée*, détection des psioniques, *régénérescence*, lire/écrire le commun, survie (désert de sable).
Langages : Commun, petite-gens, thri-kreen, gith

Equipement : Gourdin en pierre, lance en os, bourse de ceinture, cinq chandelles, kit de démarrage de feu, papyrus, encre, plume, cire à cacheter, sceau personnel, outre d'eau, armure en cuir.

Argent : 210 pc

Historique

La retraite est terminée. Le test est venu. A à peine 12 ans, votre talent latent pour la Voie a fait surface. Sans enseignement et indisciplinée, vous vous efforciez de maîtriser vos pouvoirs. Les dégâts résultants vous ont appris la peur et l'approbation. Vos parents, incapables de vous aider à contrôler vos pouvoirs, vous ont envoyée chez un lointain professeur de la Voie.

Vous avez depuis vécu avec Maître Ghil, aiguisant votre esprit et domestiquant vos désirs. Avec toute sa sévérité, le Maître fut toujours sympathique et généreux, remplissant le vide que vos parents avaient laissé. Mais maintenant, après des années sans fin de méditation et de concentration, Maître Ghil vous a libérée — mise dehors. "Commence ton test final, dit-il alors qu'il vous poussait vers sa porte. Apprend le contrôle dans le monde bruyant. C'est seulement ensuite que tu seras une Maîtresse de la Voie".

Avec cela il vous envoya à Tyr, l'appelant le "vrai creuset de notre art". Vous devez développer et affiner vos talents psioniques parmi le marché grouillant et les taudis pourris, avant que Maître Ghil ne vous accueille de nouveau. Mais il vous recevra alors en maître et non en enfant.

Ajustement à la réaction : +2

CA : 7 (modifiée par la Dex)
pv : 17
TAC0 :

Gourdin en pierre	18
Fronde	19
Epée courte	21

#AT : 1
Dégâts :

Gourdin en pierre	1d6 +2/1d3 +2
Fronde	1d4/1d4
Epée courte	1d6 -1/1d8 -1

Talent natif : Force augmentée
Score de pouvoir : Sag -3
Coût : 6/3 PM round
PFP : 22

+4 à tous les jets de sauvegarde contre le poison et les attaques magiques

Sorts : Deux sorts du premier niveau — accès majeur au plan de la Terre, accès mineur au plan du Cosmos.

Jets de sauvegarde

MM	BBB	PM	Sf	So
10	14	13	16	15

Compétences martiales : Fronde, épée courte
Spécialisations en armes : Gourdin
Compétences diverses : Histoire ancienne, charpenterie, navigation, dissimulation somatique
Langages : Commun, gith, braxat

Equipement : Gourdin de pierre fait à la main, fronde et bourse de pierres, épée courte en obsidienne, une bouteille d'eau, sac à dos, bâton de randonnée, sandales de rechange.

Argent : 270 pc

Historique

Durant votre brève vie, vous avez lutté pour votre foi en les pouvoirs de la terre et pour les servir. La terre d'Athas est une source de force et d'immense énergie, comme quiconque ayant vécu dans les contrées sauvages peut aisément le voir. Depuis votre tendre enfance, vous connaissez votre but — faire avancer la cause des esprits de la terre. Après des années d'enseignement, vous avez laissé un cercle de disciples de confiance pour s'occuper du village, et vous êtes embarqué sur les routes chargées de poussière pour convertir ceux qui sont encore dans l'ombre.

Quel meilleur champ puissiez-vous espérer labourer que Tyr ? Cette grande cité, bien que dépravée et infidèle, est l'hôte d'un don merveilleux des esprits de la terre — le fer. Vous aviez prévu d'entrer dans l'ancienne cité et de répandre des nouvelles sur le pouvoir et la bienveillance des esprits de la terre, comme le montraient les mines de fer cachées de Tyr. En fait pour voir les mines par vous-même — ce qui serait le pèlerinage de votre vie ! Peut-être que votre message peut même libérer le minerai pour tous les gens de Tyr. Peut-être allez-vous lancer une bénédiction sur la mine, la ramenant à pleine production. Ah, quitter Tyr avec une épée d'acier à votre ceinture.

Mais vous n'êtes pas fou — il y aura de la résistance. Kalak est actuellement le seul propriétaire du fer, et il dirige Tyr avec la sorcellerie et une armée d'arkhontes. Mais les esprits de la terre forgeront certainement une victoire pour vous.

Ajustement à la réaction : +3
CA : 1 (modifiée par la Dex)
pv : 31
TAC0 :

Gythka en obsidienne	19
Armes naturelles	18
Arbalète légère	15 (14 bp)

+/-4 aux attaques de lutte/pugilat

#AT : 2 (arme et morsure) ou 5 (4 de griffes et morsure)
Dégâts :

Gythka	2d4 +1/1d10 +1
Carreaux	1d4 +1/1d4 +1
Griffes	1d4
Morsure	1d4 +1

Talent natif : Vision globale
Score de pouvoir : Sag -3
Coût : 6 initial puis 4/round
PFP : 30

Saut en avant 15 m, en hauteur 6 m

Jets de sauvegarde

MM	BBB	PM	Sf	So
13	15	14	16	16

Compétences martiales : Toutes (une non utilisée)
Spécialisations en armes : Gythka, arbalète légère
Compétences diverses : Pistage, navigation, sens de l'orientation, survie (landes rocailleuses)
Langages : Thri-kreen, commun, elfe

Equipement : Gythka en obsidienne, arbalète légère, 15 carreaux à pointe d'os, outre d'eau, kit de démarrage de feu.

Argent : 330 pc

Historique

Native des landes pierreuses des Plateaux, votre harde, de mésaventure en mauvaise fortune, fut la proie d'exterminateurs humains. Bande en maraude de mercenaires, ces exterminateurs ont tendu une embuscade psionique à votre harde de thri-kreen "criminels", en représailles de vos raids de chasse sur les caravanes qui passent. Bien que vous soyez empreint d'une haine mortelle envers les exterminateurs, vous ne haïssez pas les humains plus qu'avant. Tout comme les thri-kreen, ils n'agissent que pour survivre.

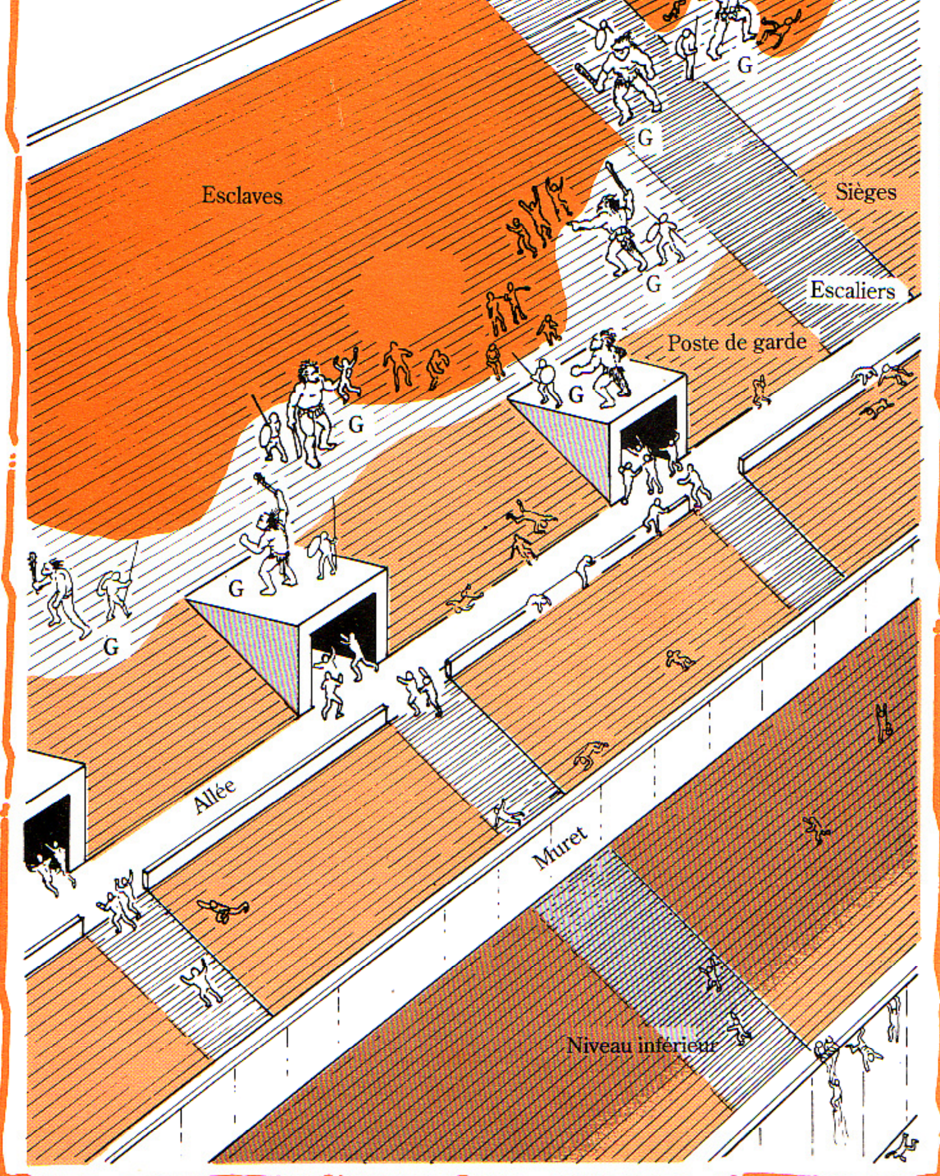
Seuls vous et quelques autres ont échappé à l'attaque psionique dévastatrice. Une féroce tempête de sable vous a séparé des autres survivants. Vous êtes venu seul à Tyr, réalisant que sans la sécurité d'une harde forte, vous étiez vulnérable aux innombrables ennemis vivant dans le désert.

Ayant vécu toute votre vie dans les contrées sauvages, vous trouvez les habitudes des citadins mystérieuses. En fait, ce n'est qu'avec difficulté que vous vous êtes empêché de chasser les proies faciles qui errent dans les rues. Vous avez essayé de choper un "repas facile" jadis dans une grande rue de Tyr : un groupe d'esclaves dodus et juteux passant dans l'autre direction. Vous avez échappé de justesse à cet épisode. Vous avez manifestement beaucoup à apprendre. Vous êtes à la recherche d'une nouvelle harde forte dans les murs de Tyr.

Vingt-neuf
Duel dans le sable



Trente
Dans les gradins



Trente-et-un

La lance





Trente-deux
Décisions

Trente-trois

Scène de rue





Trente-quatre

Descente périlleuse

Trente-cinq

L'Alliance Voilée



Trente-six

Combat Nocturne




Trente-sept
"Travaillez mieux, esclaves !"



Trente-huit

Garde du corps

1 carré = 1,5 m.

Noble

Urrgos

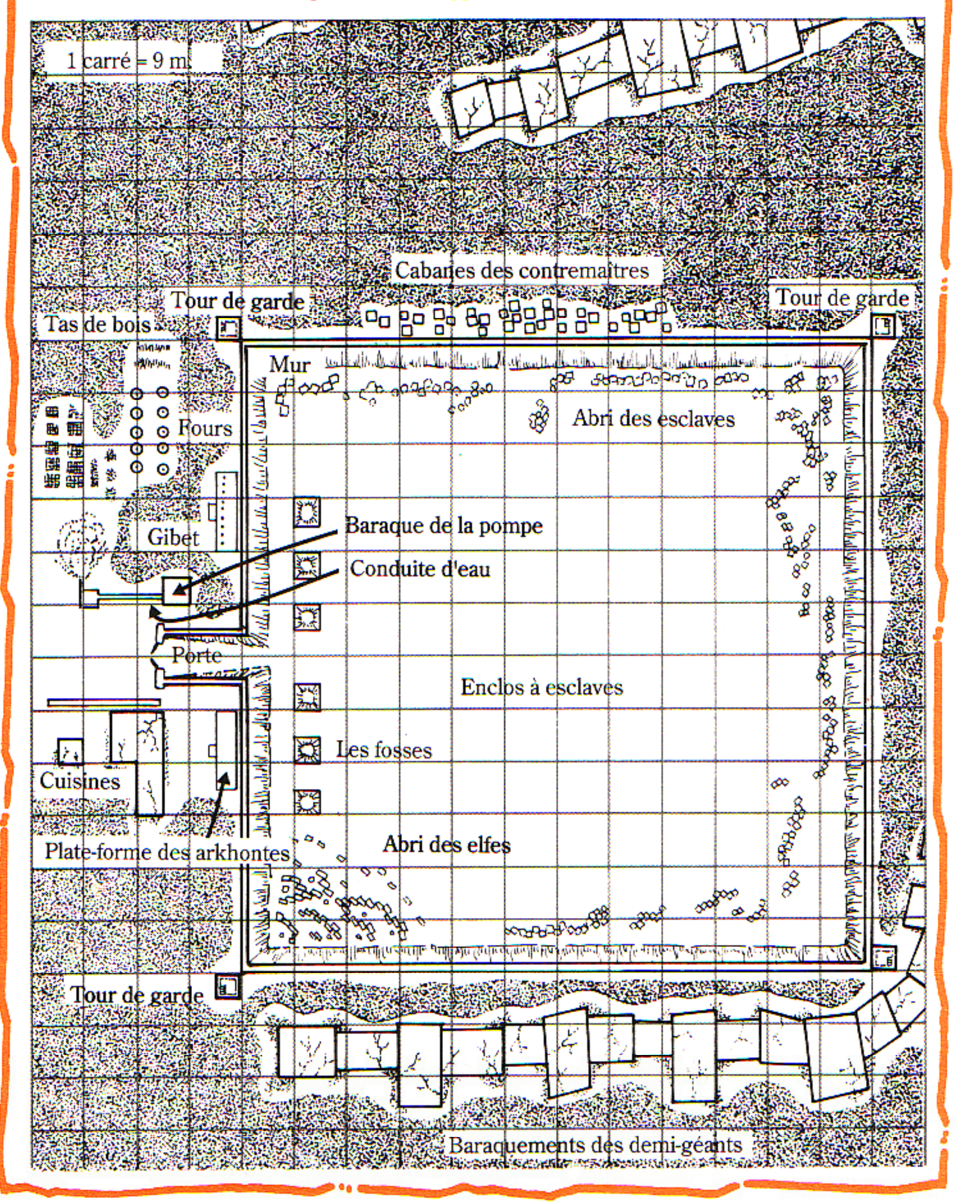
Esclave

Esclaves gith

Trente-neuf

Enclos à esclaves

Maintenant que la fosse à esclaves de Kalak est votre nouvelle demeure, vous observez attentivement votre nouvel environnement. Pendant que vous travaillez à la ziggourat, vous étudiez la zone et faites un plan dans votre tête. Au cours de la soirée, votre groupe trouve un endroit tranquille pour discuter de vos observations et se coucher. La carte ci-dessous reflète ce que vous avez appris.



Quarante Arguments



1. Hivash le nain

"Je suis Hivash, le chef de mon peuple dans ces sales fosses. Je parle au nom de tous les nains de pure race quand je dis que nous perdons notre temps ! Comment pouvons-nous dormir une autre nuit en sachant que le fouet sera sur nous au matin ? Nous devons nous échapper avant que la nuit s'achève ! Combien perdrons-nous des nôtres demain ? trois ? quatre ? Et les survivants passeront leurs nuits à parler de choses futiles ? Tarra et Flandofar sont morts aujourd'hui sous le fouet des arkhontes ; et Cinar est mort hier de soif. Si nous restons, nous allons tous mourir, que ce soit rapidement par le couteau, ou lentement par le fouet et le soleil ! Pas moi ! Je m'enfuirai cette nuit et demain j'aurai de la pommade pour mon dos, du vin pour ma langue et du pain pour ma panse. Je serai libre !"



2. Granj

"Une action inconsidérée nous entraînera vers une mort certaine ! regardez cette fosse — fortifiée et gardée — elle est conçue pour déjouer les ruées irréfléchies vers la liberté ! Ils pensent que nous sommes des bêtes stupides et désespérées, et aussi longtemps que nous agirons de cette manière, nous n'aurons aucune chance. Non — nous devons voir à long terme et patienter. Nous devons avoir des psionistes et des combattants parmi nous, puis utiliser leurs talents pour nous en sortir vivants. Si nous nous ruons sur les murs comme des erdlus déchaînés, les gardes nous embrocheront et nous rôtiront vivant. Mais avec de la patience et de la préparation, nous sortirons d'ici chacun avec la tête d'un arkhonte sur un gythka."



3. Cavasaideen le Mûl

"La fuite est sans espoir. Vers quoi irions-nous ? où pouvons-nous fuir ? Les rues de Tyr ne nous offrent que la mort, tout comme le vaste désert. La mort rôde au détour de chaque coin. Mais la certitude de la mort nous donne la vraie liberté — la liberté de l'avenir ! Si nous devons mourir, faisons le valeureusement plutôt que misérablement ! mourons en rebelles et en martyrs plutôt qu'en esclaves ! Pourquoi mon sang devrait cimenter les pierres de la ziggourat de Kalak ? Que le sang des arkhontes scelle ma tombe ! Je peux mourir demain, mais je tiendrai dans ma main le cœur encore palpitant de Tithian, le haut arkhonte !"

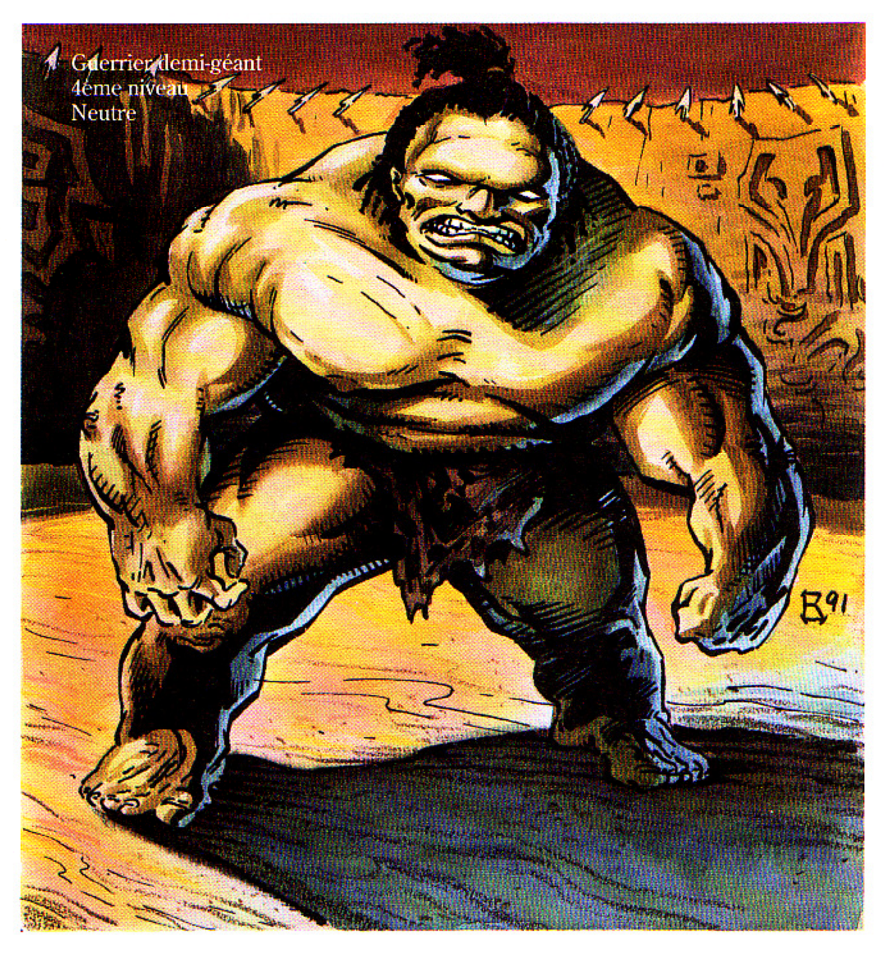


4. Niave de la Désolation, un demi-elfe

"Vous êtes pathétiques camarades. Quelle bande de déchets rêveurs emportés par le vent vous faites. Vous planifiez et attendez — parlant de morts héroïques et de fuite massive — mais vous voulez seulement que quelqu'un vous tienne la main au moment de mourir ! Laissez tomber : laissez chacun trouver sa voie vers l'extérieur. Un seul d'entre nous a de meilleurs chances qu'une foule agitée. Je dis que nous devons nous séparer et que chacun d'entre nous trouvera sa fuite."

Quarante-et-un

Urrgos



Cet encombrant demi-géant est devenu le partenaire quasi inséparable de votre groupe. Il montre les traits communs de son peuple : crédulité, bon cœur et lent à se mettre en colère. Vous sentez qu'il ne pardonnera pas rapidement une offense, pas plus qu'il n'oubliera rapidement une faveur. A en juger par sa taille et sa carrure, vous devriez essayer de rester sur la liste de ceux qu'il apprécie.

Urrgos dit qu'il a grandi dans un village sur le bord de la Mer Pulvérulente : il raconte de nombreuses histoires fascinantes sur l'océan de poussière. D'après ce que vous comprenez, votre demi-géant s'est simplement réveillé un matin avec le désir urgent de quitter le village. Personne n'essaya de l'en dissuader, pas même ses parents. Apparemment, ce désir volatile de voyager est une maladie courante dans son espèce. Mais, même ainsi, Urrgos semble singulièrement calme vis-à-vis de sa captivité actuelle dans les enclos à esclaves. L'esprit des demi-géants — car ils en ont un — est parmi l'un des plus grand mystères d'Athas.



1 carré = 90 cm

Ouverture

Bloc de pierre

Demi-géant

Rondins

Cables coupés

Pilier de soutien

Arkhonte

Tambour

Treuil

Quarante-trois
Tithian triomphant





1 carré = 90 cm

Appartement du propriétaire

Réserve

Cuisine/garde-manger

Quartiers des serviteurs

Vomitorium

Porche

Rue



1 carré = 1,5 m

Pas de tir à l'arc pour l'esquive des projectiles

Baraquements

Plate-formes d'entraînement au milieu d'épieux

Fosse pour le combat contre une bête

Dalles dans une fosse enflammée

Ring d'entraînement dans une fosse enflammée

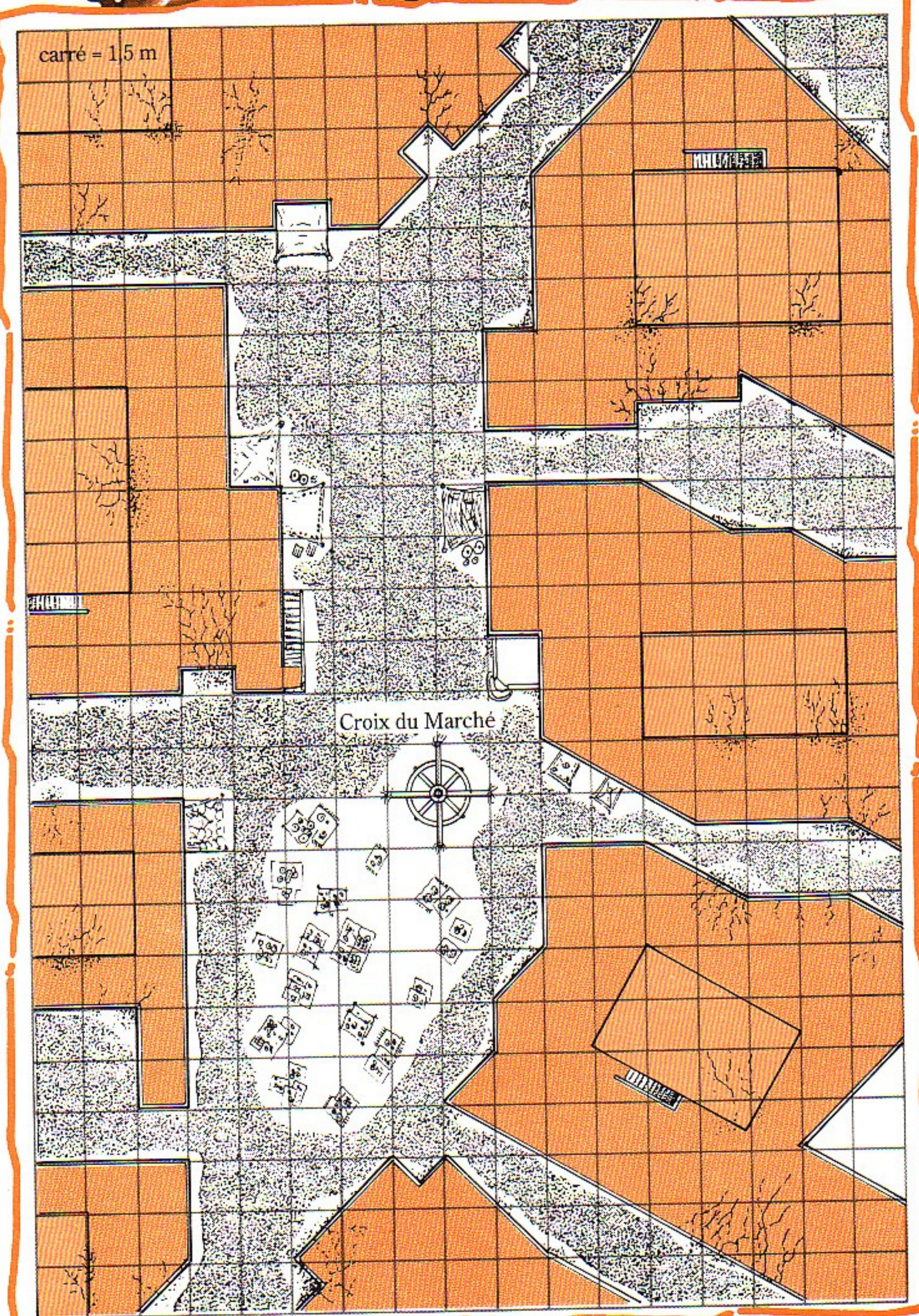
Corde raide au-dessus d'une fosse enflammée

Pilori

Ganelon


Quarante-six
Gladiateurs

Quarante-sept
Plan du Cours des Elfes



Chaînes

Allen Varney

Un vent cuisant s'engouffrait dans le stade. Il faisait claquer les oriflammes sur chaque niveau de la ziggourat du Roi Kalak, emportant la poussière et des particules de sang séché vers les tribunes serrées, puis il s'échappait au-dessus des degrés supérieurs pour courir ensuite sur les dômes et les toits plats en stuc de Tyr. Dans son sillage, des tourbillons de poussière voltigeaient dans l'arène, jetant du sable dans les yeux des gladiateurs, dans les bas passages du colosseum encombrés des derniers arrivants, et à travers le passage voûté menant à la salle de préparation de Magestalos.

Un des gladiateurs toussa sous l'effet de la poussière. "Encore deux heures avant midi, dit-il, on va bouillir toute la journée, c'est sûr."

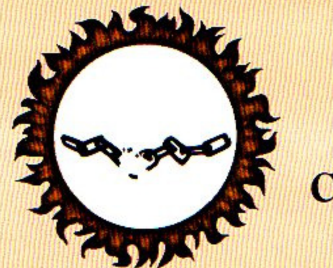
Les autres l'ignorèrent. Ils étaient en train de regarder Oghran, le champion de l'écurie, tourmenter Jona qui se trouvait au pilori. Ce dernier était grand et jeune, avec des muscles saillants et une peau bronzée. Comme les autres gladiateurs, il ne portait qu'un pagne et des sandales. Sous une tignasse noire, Jona possédait des traits anguleux soulignés de plusieurs cicatrices — et à cet instant, Oghran était sur le point d'en ajouter d'autres.

"Des rasoirs de poignets." Oghran le mûl tenait les lames sous le nez de Jona. "Regarde comme ils brillent bien, hein ? Tu sais, il y a du vrai métal dedans." Le mûl fit jouer ses articulations. Fixées en travers du dos de la main épaisse du gladiateur, les trois lames d'acier s'ouvraient comme des griffes. Jona s'efforça de reculer sa tête, mais le carcan le maintenait fermement.

Les dix autres guerriers étaient assis tranquillement, regardant de biais la rangée de carcans vides à côté de Jona. Un mot de travers et Oghran les enverrait au pilori — mains et tête piégées dans un carcan fait en dur bois de Gulg gris-jaune, de telle manière qu'Oghran pourrait s'amuser avec eux.

Les rayons oranges du soleil illuminaient la salle de pierre étriquée, qui n'était qu'un sous-sol avec une petite fenêtre s'ouvrant directement au niveau du sol de l'arène. La lumière luisait sur le crâne chauve cuivré d'Oghran et sur les rasoirs de poignet dont il avait glissé une fine lame sous la narine droite de Jona. Ce dernier hoqueta.

"Cet arkhonte, Roven, il vient juste de me les donner, continua le mûl d'une voix ronronnante. Un cadeau, pour avoir abattu ce gros urikite au premier round. Cet esclave, il aimait vivre autant que toi. Mais pas autant que moi. Penses-y, il avait une cicatrice sur le



nez." Oghran tourna doucement sa lame et Jona inspira de l'air en serrant les dents. Le sang perla sur sa lèvre supérieure.

Le visage d'Oghran était très proche de celui de Jona. Le souffle de l'hybride sentait la viande. En dessous de ses arcades proéminentes dépourvues de sourcils, les yeux noirs contemplaient les rasoirs avec une expression que le jeune guerrier n'y avait jamais vue avant : l'affection.

Jona voyait ses pensées s'agiter follement. Bien sûr, pensa-t-il, que pouvait aimer d'autre Oghran à part une belle arme nouvelle ? L'amour — l'expression la plus rare d'Oghran. Après un moment, Jona se corrigea : la seconde plus rare. Il y avait une autre expression que ceux de l'écurie n'avaient jamais vu sur le visage du champion.

"Je suis le meilleur gladiateur de cette écurie, vois-tu ? dit le mûl. Je te l'avais dit avant. Mais tu as descendu ce demi-elfe au premier round, en un temps record ! Je n'aime pas voir ça."

Jona tressaillit alors que la lame s'enfonçait plus profondément. Bien sûr il avait eu l'intention de gagner, mais il n'osait pas le dire à Oghran. Il lui fallait gagner du temps ! "Je ne suis pas le seul à avoir terminé ce round, dit-il entre ses dents.

— Mais tu es le seul contre qui je suis en colère. Les autres, ils n'ont pas fini leurs combats vivants. Je veux juste que tu te rappelles ce qui t'attend si tu retournes là-bas en respirant toujours."

Jona pouvait voir que le mûl était sur le point de l'entailler plus avant. Il réfléchit rapidement. "Ce demi-elfe connaissait ton pouvoir. Il s'en vantait devant moi avant que le combat commence. Si je ne l'avais pas tué, il l'aurait dit à tout le monde."

Le rasoir fit la plus discrète des marques quand il sortit du nez de Jona, alors qu'Oghran reculait. "Ce bois vert de demi-elfe décharné ? Comment le savait-il ?"

Jona savait qu'il survivrait à cette rencontre avec le nez intact. Mais il devait broder sur son mensonge. "Il avait le don de connaître les pensées, à ce qu'il disait. Je sais que tu n'aimes pas étaler ton pouvoir trop ouvertement. Pas bon pour ton avenir."

Le mûl réfléchit. "Pourquoi devrais-je te croire ?

— Tolli l'a entendu aussi." Jona regarda vers Tolli qui se tenait dans un coin. C'était un jeune esclave dégingandé et tonsuré avec une peau de la couleur du sable de l'arène. Jona continua. "C'est pas vrai, Tolli ?"

Après quelque hésitation, le garçon parla avec un accent de Raam. "C'est entièrement vrai, m'sieur Oghran."

Oghran réfléchit un moment. "Bon…"

Un gladiateur se leva d'un bond. "Le maître !" cria-t-il.

Les autres se levèrent quand leur maître entra. Maddilondo de Magestalos portait comme c'était l'usage la tunique blanche dotée d'une ceinture et la cape en soie, les deux gansées de la double bande pourpre sénatoriale. Ses fins cheveux blonds étaient coiffés en boucles, à la manière des hommes plus jeunes. Voyant Jona au pilori, Maddilondo se renfrogna irrité. "Pas encore ! Ce paysan n'apprendra-t-il donc jamais une conduite correcte ?"

Oghran dit : "Je ne saurais le dire, maître."

Maddilondo secoua la tête et fit claquer sa langue. "Vraiment Jona. Qu'est ce que c'était cette fois ?"

Jona réfléchit rapidement. "Oghran était juste en train de me montrer ses nouveaux rasoirs de poignet. Il les a eus d'un arkhonte."

Cette nouvelle provoqua la consternation aussi bien chez Maddilondo que chez Oghran. Le noble regarda vers son champion. "Alors voici ces nouveaux rasoirs ! Ils viennent de qui, Oghran ?"

"Ben, maître... Roven était juste... il…" Oghran jeta un regard de haine à Jona.

"Je ne m'étonne pas que Roven ait les moyens de donner des rasoirs en acier ! Il m'a déjà extorqué d'énormes pots-de-vin pour les prétextes les plus ridicules. Le simple fait d'y penser me rend… Oghran, explique-toi !"

Le mûl bredouilla simplement des excuses. Finalement, Maddilondo dit : "Je te laisse ces rasoirs car ils augmentent tes chances aujourd'hui. J'ai beaucoup parié sur ta victoire. En fait, je suis descendu pour te dire que c'est presque le moment de ta prochaine épreuve." Il fit volte-face avec un bruissement de cape et s'en alla.

"Oh, encore une chose, ajouta-t-il sur le pas de la porte. J'ai acheté deux nouveaux guerriers ; ils arriveront sous peu."

Le noble avait provoqué la même surprise que s'il avait dit qu'il allait voler vers la deuxième lune pour déjeuner. Oghran dit : "Mais... maître, nous ne sommes pas entraînés avec eux... et de toute manière, le combat a déjà commencé !

— Vous n'avez pas besoin d'entraîner ces hommes, dit Maddilondo les yeux étincelants. Quant aux règles



du tournoi, et bien, l'or ne connaît pas de règles." Il indiqua de son doigt la bourse de pièces à sa ceinture, son signe habituel pour les pots-de-vin. "Maintenant, Oghran, ton tournoi ! Ta victoire aujourd'hui m'achètera une nouvelle villa — et peut-être beaucoup plus pour toi !"

Oghran regarda l'homme partir l'air hébété. Il se tourna vers Jona et dit : "Je m'occuperai de toi plus tard." Plaçant une de ses grandes mains sur le visage de Jona, et tirant de l'autre la cheville du pilori, il enleva le carcan. Il le poussa. Jona s'écrasa contre le mur puis sur le sol sablonneux.

Jona se secoua avec rage. Il essaya de trouver la Voie Invisible de l'esprit mais n'y parvint pas. Il pouvait presque entendre Thoronno, son vieux mentor, le réprimandant depuis le passé : "Trop d'irritation ! Calme ta colère ! Ton esprit se bat contre lui-même. Laisse le pouvoir façonner ton esprit, et non le contraire." Si seulement Jona pouvait — mais il trouvait la Voie à peine une fois sur dix. Il n'avait aucune chance contre Oghran qui contrôlait fermement son pouvoir.

Oghran était en train de boucler une cuirasse en cuir et de mettre une calotte à pointes. Il s'adressa aux gladiateurs. "Maintenant, je vais aller combattre un des demi-géants du vieux Vandural. Il pense qu'il est également le meilleur de son écurie. Quand je le massacrerai, regardez tous." Il partit.

Tolli se rua au côté de Jona et barbouilla la lèvre du guerrier avec un chiffon dégoûtant. "Vous êtes vraiment très habile, m'sieur Jona. Seulement un peu de sang, c'est bien. Soyez calme, comme disait Thoronno !" Il reprit à voix basse : "Et, s'il vous plaît, Thoronno disait également qu'on devais pas mentir, OK ? Regardez, regardez ce que je fais."

Le garçon regardait fixement le mur éloigné, où le soleil levant projetait de longues ombres. Ces dernières commencèrent à flotter comme des reflets sur le pétrole. Elles devinrent des silhouettes d'animaux, de constructions et des caricatures de Maddilondo et Oghran. Les autres guerriers rirent.

Jona, lui, ne rit pas ; l'ironie était amère. Tolli montrait un talent étonnant sous la forme d'un pouvoir banal. Mais Jona ne pouvait pas plus maîtriser sa forte puissance qu'apprivoiser un mekillot.

"Regardez ! Je fais se déplacer l'inix sur le sable, poum, poum, poum. Vous avez vu ?"

Observant l'ombre bossue sautiller le long du mur, Jona pensa à Thoronno. Le vieil homme, qui se trouvait dans le village de Jona, dans le nord, lui avait enseigné la discipline psionique — ou essayé. "Tu es trop attaché à tes sentiments pour trouver la Voie Invisible, disait-il souvent, et si la Voie est insaisissable, la liberté est cent fois plus difficile à atteindre."

Le désert d'Athas engendrait la maîtrise des psioniques et des philosophies de vie, chacune étant une manière de faire face à la dureté de ce monde. Thoronno croyait que la liberté était autant dans l'esprit que la Voie Invisible. Il disait souvent : "Les races d'Athas sont enchaînées à l'esclavage de la misère par les cordes de leurs propres intrigues. La source de la misère réside dans le désir insatisfait. Pour faire disparaître la misère, il faut faire disparaître le désir."

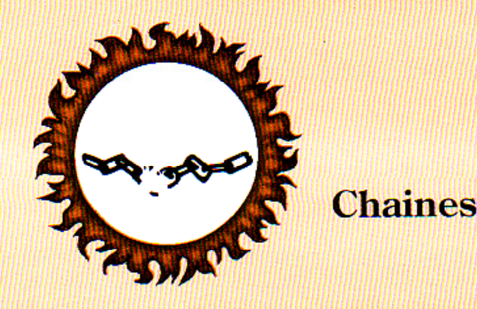
Là, dans la salle de préparation, dans la puanteur de la sueur et du sang qui coulait de ses narines, Jona pensait que le moyen de faire disparaître la misère est de faire disparaître Oghran, Maddilondo, l'arène et toute cette cité pourrie. Pour un esclave, l'enseignement de Thoronno était sans utilité, bien que Jona, pour tromper l'ennui, l'eut transmis à Tolli, qui semblait mieux s'en tirer.

Dire que Jona était venu ici pour chercher fortune ! Il n'avait pas dépassé le premier pâté de maison qu'il se retrouvait dans les ennuis. Un homme en robe noir était en train de battre un garçon mendiant venant de Raam. Jona avait secouru Tolli, blessant l'homme du même coup, et découvrant ainsi l'étendue du pouvoir qu'exerçaient sur la cité de Tyr les arkhontes du roi.

L'arkhonte condamna sur le champ Jona et Tolli à l'esclavage sur la ziggourat de Kalak, deux vies de plus envoyées sur la pyramide de pierre comme des dizaines de milliers d'autres avant. Par chance, Maddilondo de Magestalos, noble et sénateur, avait assisté à la scène et soudoya l'arkhonte pour qu'il commue la sentence en servitude aux arènes dans son écurie de gladiateurs.

"Il y a de grands Jeux qui vont se dérouler dans deux mois, dit-il à ce moment à Jona. Si vous combattez bien pour moi, ces Jeux vous seront profitables. Le Roi Kalak donne leur liberté aux gladiateurs vainqueurs, et je libérerai également le champion de mon écurie. Etudiez sous les ordres de mon mûl, Oghran. Il vous donnera la volonté de gagner !"

Jona grimpa sur un banc et regarda par la fenêtre alors qu'Oghran commençait son second combat. Ces rounds préliminaires du matin amuseraient la foule jusqu'à la finale de l'après-midi sous forme de mêlée générale, où les principales équipes de gladiateurs, comme Rikus et Neeva, entreraient en jeu.



Chaines

D'ici, Jona pouvait voir la ziggourat du Roi Kalak s'élevant au-dessus de l'autre coté de l'arène. Elle avait été commencée avant qu'il ne fut né et achevée il y a quelques heures. Des groupes d'esclaves, encore à l'heure actuelle, étaient en train de finir de polir les parois à chaque niveau. Les trompettes sonnèrent le début du combat d'Oghran. Partout dans les gradins, la musique retentissait de manière aiguë mais la ziggourat semblait l'absorber et la réduire au silence.

Jona vit Maddilondo non loin de là, en train d'être apostrophé par un arkhonte. "Pourriez-vous m'accorder un bref instant de votre temps, Sénateur Maddilondo." Roven avait prononcé "Sénateur" avec une politesse écœurante, signe du mépris habituel des arkhontes pour les membres de l'inefficace corps législatif de Tyr.

Roven, un homme corpulent d'âge moyen, était pourvu d'une chevelure argentée qui recouvrait tout son crâne, impeccablement soignée comme une crinière. Ayant fini un léger repas fait de junn, venant de ses jardins, l'arkhonte jeta les épluchures et sortit une bobine de fine ficelle. Il fit attendre Maddilondo alors qu'il glissait méticuleusement un bout de ficelle dans les interstices entre ses dents, enlevant les fibres qui y étaient restées. Quand il eut fini, Roven dit : "Le Roi Kalak a décidé que la présence des propriétaires d'écurie n'était pas autorisée dans l'arène durant les combats."

Maddilondo fronça les sourcils, puis dit : "Je n'étais pas informé de cela. Peut être que les dernières trente pièces d'argent que je vous ait données pour — pour quoi était-ce déjà, entretien de la sablière ? — valent bien un peu d'indulgence.

— Je fais preuve d'indulgence avec circonspection. Mais votre violation est banale. Je l'ignorerai à moins que vous ne l'aggraviez par d'autres délits. Je vois que votre hybride combat particulièrement bien aujourd'hui."

Ils se tournèrent pour observer Oghran à la lutte. Le mûl faisait face à un demi-géant de taille modérée, à savoir trois mètres de haut environ. Le gros Volg n'était pas un gladiateur entraîné, mais un forçat bedonnant, au front tombant, bancal, pourvu d'une mâchoire lâche protubérante et d'un air désespéré. Malgré cela, Oghran ne semblait pas de taille face à Volg. Les jambières du demi-géant s'élevaient au dessus de la ceinture du mûl et Volg faisait plus de deux fois la taille d'Oghran. Il portait un énorme gourdin de bois dur comme s'il était aussi léger qu'une fourchette de table. Oghran n'avait que son bouclier, sa cuirasse et son casque habituels — ainsi que les nouveaux rasoirs de poignet.

Après une sonnerie de trompette et un rugissement de la foule en réponse, le combat débuta. Le géant commença à balancer son gourdin en avant, frappant le sol et dispersant le sable, car Oghran s'était doucement déplacé sur le côté. Puis le mûl entra dans le combat et, en un gracieux demi-tour, entailla avec les rasoirs le bras de Volg qui portait le gourdin. Le hurlement du demi-géant se mêla au rugissement de la foule.

Oghran avait développé sa technique quand il était garde de caravane dans les contrées sauvages au sud de Tyr et qu'il combattait les belgoï. La cloche tintant la nuit, l'attente dans l'obscurité, la main griffue sortant des ombres pour une caresse — il avait fait face aux créatures sauvages pour protéger sa cargaison et, plus tard, pour s'amuser. Les belgoï esquivaient, frappaient avec leurs griffes et sautaient en arrière, vers les dunes. Ainsi frappait et bondissait Oghran dans l'arène de Tyr.

En moins d'une centaine de battements de cœur, Volg saignait d'une douzaine de coupures et n'avait pas touché Oghran.

"Les blessures sont légères et ralentiront à peine le géant, dit Roven. Supposez-vous..?"

Maddilondo répondit l'air suffisant. "Oghran prend simplement la mesure de l'esprit de son adversaire, comme le font les belgoï. Regardez, il frappe !"

Oghran n'était pas en train de frapper, mais le géant tremblait de tous ses membres comme s'il avait été saisi. Avec les acclamations frénétiques de la foule, seuls ceux qui étaient près du combat pouvaient entendre l'ordre d'Oghran : "Ne bouge pas !"

Comme toujours, Jona observait le mûl utiliser ses capacités psioniques avec un mélange d'envie et de répulsion. Oghran n'avait jamais échoué à dominer un adversaire. Le demi-géant, paralysé alors qu'il regardait le mûl en train de l'éventrer avec les rasoirs, ne fut qu'un de plus sur sa longue liste de morts.

Oghran se tenait sur le corps, sans marque et respirant facilement. La foule l'applaudissait à tout rompre, puis chanta son nom pendant presque une minute. Jona ressentit un violent dégoût. C'était le peuple pour lequel il combattait, pour qui il risquait sa vie.

Quand Oghran sortit du champ, Maddilondo le remercia presque comme un égal. "Félicitations ! Tu es qualifié pour le prochain round. Ton prochain adversaire, Robard, est assez faible. La cote est de cent contre douze en ta faveur. J'ai bien peur qu'on ne puisse faire beaucoup d'argent avec lui."

Allen Varney





Jona remarqua que les yeux de Roven s'élargissaient, comme s'il avait peur, expression qui fut rapidement masquée. "Félicitations, Oghran, dit l'arkhonte. J'ai tiré profit de cette victoire." Cette dernière phrase semblait avoir été adressée à Maddilondo et non au gladiateur.

Le noble pâlit. "Vous ? vous avez parié sur ce round ?

— Il n'y a pas d'interdiction faite aux arkhontes de parier.

— Bien sûr que non, dit Maddilondo amèrement. Comment cela se pourrait-il, avec aucune interdiction portant sur le vo…"

— Ta ta ta ! dit Roven en levant un doigt. Médire au sujet d'un arkhonte est une grave offense." Alors que Maddilondo s'en allait d'un air majestueux, Roven continua : "Oghran, prend ce nouveau cadeau — pas aussi utile dans l'arène que tes nouveaux rasoirs, mais néanmoins agréable. Des figues, de mes vergers." Il lui tendit un petit paquet enveloppé dans une feuille.

Oghran le prit l'air de rien. "Merci seigneur. J'espère encore faire mieux pour vous — et pour mon maître bien sûr — au prochain round.

— Nous en reparlerons plus tard", dit Roven, et sur ce il partit.

Vers midi, deux autres gladiateurs partirent au combat et ne revinrent pas. L'atmosphère dans la salle de préparation était tendue et calme.

Jona préparait son prochain round : un combat à la dague avec un gladiateur qu'il ne connaissait pas mais qu'il devrait tuer. Il pensa au vieux Thoronno. Son mentor lui avait appris que tuer était mauvais, mais il avait également dit : "Le maître porte le fardeau des actions de son esclave." Si on lui disait de tuer, Jona ne pouvait qu'obéir. Mais, le problème l'agaçait toujours.

Alors que Jona était en train de sangler sa cuirasse et de vérifier sa lame en obsidienne, une soudaine agitation l'attira lui et les autres gladiateurs à l'extérieur de la pièce, dans le corridor menant à l'arène.

A moins de trente mètres du sable de l'arène, un inix était devenu fou furieux.

La carapace du lézard géant, peinte de l'emblème de l'armée de Kalak, dégoulinait déjà du sang de gardes, de gladiateurs et d'officiels. Rendu fou par l'odeur de la foule ou le bruit des trompettes, la créature avait foncé dans une rangée de gardes, en écrasant plusieurs dans ses mâchoires et balayant les survivants avec sa queue.

Un juge de temps sonna l'alarme sur un énorme gong. D'autres gardes accoururent, chargeant la bête avec des lances à tête de fer et brisant leurs armes sur son épaisse carapace, et périrent ou fuirent. D'autres gardes, des demi-géants en armure de cuir, arrivèrent depuis le passage du stade. La bête criait sa fureur. En réponse, la foule hurla son enthousiasme.

Subitement, au milieu du tumulte, une voix haute cria, "Au nom du Roi Kalak !"

Tout le monde à proximité se mit à couvert.

Deux personnages demeuraient : l'inix, trônant sur un tas de cadavres, et Roven, arkhonte du Roi Kalak, se préparant à utiliser la magie que le souverain lui avait conféré.

Jona pouvait à peine voir ce qui se passait. Les spectateurs et les gardes en fuite encombraient le passage à côté de la salle de préparation, les repoussant, lui et les autres guerriers, dans le corridor devant eux. Maintenant, ils étaient tous agglutinés derrière la porte, avides de voir la bataille. Il regarda de l'autre côté, vers la sortie du passage. Tolli s'y tenait, scrutant l'extérieur. Le garçon regarda en arrière, observa Jona, et lui fit un signe de la main.



Chaines

Dans l'arène, Roven avait invoqué le nom du roi. Ensuite, Jona entendit un fort crépitement, ressemblant à celui d'un éclair. L'inix rugit. La foule dans le passage retint son souffle, fascinée. Jona s'approcha doucement de la sortie.

Le passage était bas, le plafond en pierre recouvert de suie par des siècles de torches allumées. Jona pensa aux tunnels d'un terrier d'animal. Une brise venant de l'entrée du stade apporta les odeurs de pain rassis, de fumée de pipe en os et de sueur.

Tolli murmura : "Pas de garde, m'sieur Jona !"

Jona pensa : Ne comptez jamais sur un demi-géant pour la discipline. Lui et Tolli commencèrent à courir pour retrouver l'air libre.

Jona s'arrêta à la salle de garde, une cellule fermée juste à côté de la sortie. Des armes, pensa-t-il. De l'eau, peut-être de l'argent. Il testa la porte verrouillée.

"Non m'sieur Jona, dit Tolli. Thoronno disait : "Ne prenez rien qui ne vous soit donné volontairement."

— Si Thoronno savait combien nous avons besoin de ces choses, il nous dirait de le faire." En dépit des protestations du garçon, il poussa la porte de son épaule. Au troisième coup, elle céda. Jona trébucha en avant, et de ce fait, quand la longue forme brune bondit, elle le manqua. En un clin d'œil, les anneaux du python-gardien s'enroulèrent en un bruissement soyeux autour des fins membres de Tolli.

A ce moment, une escouade de gardes apparut au loin dans le passage transversal. Jona réussit à se cacher dans le coin avant qu'ils ne l'aient repéré, mais ils virent Tolli et se mirent à courir.

Il y avait toujours une chance. Jona ferma ses yeux et se concentra, cherchant le point tiède de son esprit, la Voie Invisible. Il pourrait tout résoudre, si seulement... il loucha et se maudit. Encore rien !

Jona regarda Tolli, qui s'était immobilisé alors que le python resserrait ses anneaux, regardant fixement devant lui avec une expression égarée et pathétique de fatalité, de résignation devant l'inévitable. Les gardes couraient à présent, mais ils n'arriveraient jamais à temps pour secourir Tolli, même s'ils le voulaient.

Jona regarda vers la sortie. Les rues à l'extérieur s'étendaient vides jusqu'à la lisière de la ville, à deux portée d'arc de là. Un vent frais se levait à l'horizon. Il pourrait être parti avant que les gardes ne sachent qu'il était là.

Deux coups d'œil, deux secondes. Grondant, Jona tira sa dague.

Les gardes arrivèrent pour trouver Tolli meurtri et évanoui, mais autrement indemne. Jona ignora leurs appels à se rendre. Comme un maître d'esclaves avec un fouet, il frappai sans cesse le corps flasque du serpent contre le sol.

Alors que les gardes les reconduisaient vers la salle de préparation, Jona maudit sa colère et sa stupidité. Il avait été traité comme un animal si longtemps qu'il agissait toujours en tant que tel. Les liens de son esclavage allaient au-delà de l'arène.

Dans cette dernière, l'inix — sa carapace entaillée et fumante d'une douzaine de blessures, ses yeux voilés, ses mouvements ralentis — s'écroula, submergé presque jusqu'au garrot dans une mare de boue visqueuse et brune. Roven observa les gardes de l'arène achever la bête. Puis l'arkhonte appela : "Un junn, s'il vous plaît !" Huit officiels différents se ruèrent pour lui apporter le fruit.

Les gardes avaient ramené Jona et Tolli devant Maddilondo. Tous les autres gladiateurs, sauf Oghran, avaient tenté de s'échapper, et trois y étaient parvenus. Les cinq autres se trouvaient dans les carcans, où Jona et Tolli les rejoignirent rapidement.

Maddilondo était étrangement calme. "Votre trahison me blesse, mais elle ne me fait pas grand mal. Les nouveaux arrivants seront bientôt là. Je crois qu'avec Oghran, ils relèveront l'honneur de l'écurie — à présent, toi Jona, tu as abandonné ta chance de liberté."

Jona réalisa, avec un regret mêlé de soulagement, que cette tentative de fuite le disqualifiait pour la compétition. Au moins, Oghran serait heureux.

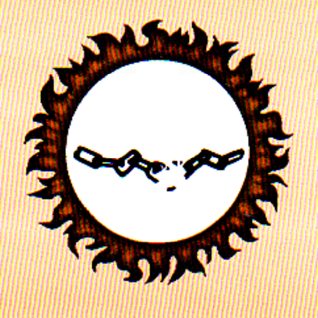
Il vit ce dernier une demi-heure plus tard. Le mûl était furieux.

Avant que l'inix ne fut devenu fou furieux, Oghran avait quitté la salle de préparation à la requête de Roven. L'arkhonte avait dit qu'il souhaitait bénir le gladiateur, et Maddilondo avait prudemment accepté. A présent, le champion était de retour, la tête basse, la colère irradiant de lui comme la chaleur du soleil. Voyant Jona au pilori, il cria : "Qu'est-ce que tu regardes ?"

Pour le calmer, Jona dit : "J'ai été disqualifié pour tentative d'évasion. C'est à toi de remporter la compétition."

Oghran ouvra le carcan, saisissant Jona par le bras et le lançant contre le mur. "Et je peux le faire ! je gagnerai ! Tu penses que je ne peux pas ?"

Allen Varney



Stupéfié et étonné, entendant les autres gladiateurs donner l'alarme, Jona vit qu'il se retrouvait dans un combat à mort. Le mûl avait déjà tué deux fois aujourd'hui et semblait prêt à augmenter son score. La lumière du soleil se réfléchissait sur ses rasoirs de poignet. Alors que le mûl se rapprochait de lui, Jona pensant aux belgoï du sud et à la caresse de leurs griffes.

Les rasoirs s'élancèrent. Jona pivota sur le côté, droit dans le pied d'Oghran. Le souffle coupé par l'impact, Jona poussa vers l'avant et fit tomber le mûl surpris sur le sol. Mais Oghran se remit instantanément sur ses pieds et ils s'observèrent avec circonspection. Les autres se turent.

Jona pensa à une douzaine de tours, mais le mûl avait l'air prêt à répondre à chacun d'entre eux. Puis il sentit quelque chose toucher son esprit. Avec un frisson, il reconnut le premier contact psychique du mûl. Avant longtemps, Oghran pourrait dominer Jona comme il l'avait fait avec le demi-géant.

Jona essaya son pouvoir, se concentrant le mieux qu'il pouvait pendant la bataille. Il sentit presque l'entrée, la tièdeur — mais la Voie restait insaisissable. Avec un cri de frustration, Jona feignit d'abandonner, frappant du pied le bras droit d'Oghran, le mettant à terre une nouvelle fois. Cette fois, Jona le suivit au sol, les poings prêts.

Mais, le mûl combattait également comme un belgoï au sol. Il retint facilement les bras de Jona en arrière, le renversa et cloua ses bras sous un genou balafré. Il leva les rasoirs de poignet.

Une effroyable main tomba sur l'épaule d'Oghran et le repoussa de côté comme une poupée. Une montagne indistincte de chair étendit un bras, de plusieurs dizaines de centimètres de long, et remit Jona sur ses pieds. Elle était humaine, réalisa-t-il tardivement — ou d'apparence humaine. Et sa jumelle se tenait juste derrière elle !

Maddilondo s'avança. "Mes garçonc, veuillez accueillir vos nouveaux collègues, deux puissants guerriers que j'ai importé de la lointaine Draj sur les rives de la Mer Pulvérulente. Ces nouveaux hommes combattront dans le prochain round. Souhaitez leur bonne chance !"

Quelqu'un demanda, "Quels sont leurs noms ?"

Maddilondo sembla pris de court "Leurs noms. Heu, oui. Bien celui-ci sera appelé... mmmh... Or et l'autre Argent. Il ricana. Maintenant, les gars, montrez leur leurs places. Ils ne parlent pas beaucoup, mais vous verrez qu'ils obéissent aux ordres." Après cela, il fit un signe à ses nouvelles recrues et s'en alla.

Jona observa les nouveaux hommes avec fascination : leurs bras très longs avec des tendons saillants, leurs jambes arquées, la manière dont ils inclinaient la tête et regardaient les piloris. "Des demi-géants peut-être", dit-il, doutant de ses propres mots.

Tolli murmura : "Je ne pense pas, m'sieur. Pas de Draj non plus. J'ai vu la cité de Draj. Je n'en ai vu aucun comme eux. Ils sont comme les grands singes dont j'ai entendu parler, qui vivent dans le Versant Forestier. Ils arrachent les bras des petites-gens." Le garçon saisit ses propres bras, ayant peut-être peur de ressembler à un petit-homme.

Oghran semblait lui-même irrité par les nouveaux guerriers. Toujours en colère, le mûl se retira dans un coin en broyant du noir. Il fixait le mur de pierre comme s'il cherchait à voir au loin tout en étant bloqué par une barrière opaque.

Dans leur premier combat, une heure plus tard, Or et Argent affrontèrent une équipe expérimentée de thri-kreen. Leur lutte contre les guerriers-mantes, bien que brève, laissa les corps des hommes couverts de liquide vert et de morceaux de chitine qui sentaient la térébenthine. Dans la salle de préparation, essayant de ne pas penser à ses épaules et à son dos douloureux, Jona observait depuis son pilori. Les deux nouveaux arrivants s'enlevèrent mutuellement les écailles et les regardèrent avec curiosité. Or tira sa longue langue rose et en lécha un morceau. Jona ferma les yeux.

Maddilondo, presque euphorique, dit aux gladiateurs : "Les choses vont bien, très bien ! Même notre ami Roven a été pris de court dans ses paris. La manière dont il observait Or et Argent durant le combat, vous savez, je crois qu'il était assez perplexe."

Nous aussi, pensa Jona.

"Maître, dit Oghran, je vais commencer mon nouveau combat..."

Maddilondo fit signe au mûl de sortir. "Oui, oui. Bonne chance, mon garçon."

Jona regarda le mûl partir. Oghran s'arrêta sous la voûte du passage, respirant profondément. Après un moment, il se frappa la cuisse avec son poing, puis avança à pas lourds. Son adversaire dans ce round était un humain efflanqué du nom de Robard.

La foule rugit. Le combat commença.

Pendant que les combattants s'observaient, Roven entra furtivement dans la salle de préparation et se dé-



Chaines

plaça rapidement vers Or et Argent. Jona vit l'arkhonte murmurer quelque chose. Maddilondo le vit également et accourut pour s'interposer. "Eh là ! Quel est le problème ? Avez-vous besoin d'autres honoraires ?"

Roven émit des sons de désapprobation chagrinés. "Si seulement, un pot-de-vin pouvait résoudre ce nouveau problème. Cher sénateur, vous avez été dupé. Ces combattants ne sont pas humains ! Soyez témoin !

— Roven, non..!"

Mais l'arkhonte avait déjà commencé à entonner : "Que la puissance du Roi Kalak purge ici tous les enchantements d'illusion ! Que la lumière de la vérité brille !" Presque en même temps, Or et Argent commencèrent à changer.

Leurs nez disparurent. Les épaules s'élargirent, les mâchoires devinrent proéminentes, les dents s'effilèrent pour devenir des pointes. Une odeur de vinaigre emplit l'air. Avec des sons d'éclatement humide, les traits de leurs visages prirent de nouvelles positions, leurs dos se voûtèrent et une bosse apparut, leurs torses musclés se ratatinèrent. Des écailles poussèrent par plaques comme des champignons, pour s'étendre ensuite tout le long de leurs membres allongés. Puis vinrent les griffes, de nombreuses longues griffes.



Jona les reconnut le premier. "Des gith !" cria-t-il.

Les deux gith se tenaient nus et grotesques, leurs mâchoires sans lèvres claquants d'embarras. Puis, avec des bonds agiles étonnants pour leurs membres arqués, ils saisirent des dagues et des boucliers. Ils se tenaient dos à dos, sifflant. L'un fixa longuement un long banc en bois qui trembla et commença à glisser sur le sol.

Les gladiateurs, piégés dans les piloris, criaient de peur. "Que se passe-t-il ?" hurla l'un d'entre eux.

Jona, à côté de Maddilondo, pensa qu'il savait. "Ils ne furent jamais des hommes. Vous avez découvert un magicien quelconque pour les faire paraître ainsi."

Le noble détourna le regard. "Je ne sais pas de quoi tu parles", marmonna-t-il. Il s'occupa à libérer des piloris ses gladiateurs hurlants.

Le banc s'éleva maladroitement dans les airs et fila vers Roven. L'arkhonte baissa la tête alors que le banc s'écrasait sur le mur. Un gith le chargea, la dague tenue selon un angle étrange par son membre singulièrement articulé. Il hurla un de cri de guerre sifflant.

Tolli se tourna vers Maddilondo. "L'aidons-nous, maître, m'sieur ?"

Le noble était calme. "Aidez qui ?"

Roven, semblait-il, n'avait pas besoin d'aide. Il prononça tranquillement le nom du Roi Kalak, presque d'une voix apaisante, et d'autres mots que Jona ne put entendre. Le gith fixa l'arkhonte comme hypnotisé, puis se tourna vers son camarade et le frappa de sa dague. L'autre se retourna en criant, et en quelques instants ils se mirent à se combattre. Les gladiateurs observaient avec fascination alors que Roven guidait les mouvements d'un des gith. Il attaquait sans peur, manifestement pour faire mal.

"Un sort habile, dit calmement Maddilondo. Je voudrai bien disposer d'une telle magie dans mon écurie." Jona entendit et frissonna.

La bataille était presque terminée. Les gladiateurs, craignant toujours de bouger, observaient les deux monstres s'effondrer et mourir. Roven appela les gardes et ordonna que les corps soient emmenés dans les enclos des animaux.

L'arkhonte respira profondément et dit. "Bien sûr, Sénateur, vous comprenez qu'il y aura une enquête. Pour éviter toute controverse pendant les Jeux, je dois à regret disqualifier toute votre écurie pour les compétitions futures."

Les boucles blondes de Maddilondo s'agitèrent. "C'est..!

Allen Varney



— Injuste ? monstrueux ? une erreur judiciaire ? Peut-être. Si vous insistez, je peux appeler un diseur de vérité et vous faire sonder."

Les yeux du nobles s'écarquillèrent. Il s'arrêta. "Non, dit-il finalement. Inutile... de déranger qui que ce soit... maintenant.

— Je comprend parfaitement, dit Roven alors qu'il franchissait le pas de la porte.

— Bien, dit Maddilondo, déglutissant, c'est vraiment dommage. Mais tout n'est pas tout à fait perdu. Peut être pourrai-je rattraper quelques pertes avec le combat d'Oghran." Lui et les autres regardèrent par la fenêtre qui s'ouvrait sur l'arène juste au bon moment pour voir le mûl faire un faux pas, trébucher et tomber. Sa tête frappa violemment le sol et il resta à terre. L'adversaire d'Oghran, Robard, était également au sol et saignait, mais toujours vivant. Il se remit sur pied et se préparait à achever le mûl avec son épée.

"Non ! Non !" hua la foule d'une seule voix. Robard regarda les loges pour savoir ce qu'il devait faire. Le Roi Kalak en personne, un petit homme desséché, se leva et le stade se tut. Jona pouvait difficilement en être certain à cette distance, mais le perpétuel froncement de sourcils de Kalak semblait lui faire arborer une grimace crispée et ironique.

Le roi-sorcier tendit son bras. Jona compta trois battements de cœur. Puis Kalak donna le signal : pouce levé.

La foule acclama. Robard avait gagné, mais Oghran vivrait pour combattre de nouveau.

Maddilondo regarda Jona, la salle de préparation, et tout le reste. "Je... Ses yeux était vitreux comme s'il avait été victime d'un choc. Mais pourquoi, j'ai tout perdu. Cette écurie. Mon rang. Mes propriétés, mes vignes..." Il s'étrangla et s'arrêta.

Ses yeux tombèrent sur Roven sur le champ sablonneux. Le noble sembla retrouver des forces. "Bon ! Ce vent chaud n'a pas desséché que moi. Je crois que Roven avait également parié beaucoup d'argent sur ce combat."

Au moment où il prononçait ces mots, un messager transportant un grand sac lourd courut vers l'arkhonte. Roven prit le sac, puis y chercha une pièce et la jeta en guise de pourboire au messager.

Maddilondo hoqueta. "Mais il a perdu ! Comment..?" Puis Maddilondo vit Oghran se relever. Le mûl qui semblait peu blessé, regarda vers son maître, puis ailleurs. "Ah, dit Maddilondo calmement, je comprends enfin."

Les gladiateurs — sauf Oghran, qui ne revint pas à l'écurie — observèrent le dernier des rounds d'ouverture. Seul Tolli travaillait, ayant la tâche difficile de trouver assez d'eau pour étancher la soif de tout le monde.

La seule distraction vint quand un groupe d'arkhontes se préparant pour la finale, plaça une énorme pyramide d'obsidienne dans l'arène. Elle flottait comme un nuage, alors que la foule l'observait dans un silence total. Une monstruosité bizarre était accroupie sur son sommet, une chose ressemblant à un scarabée avec de multiples membres, de nombreux yeux du genre de ceux d'une guêpe et d'énormes mandibules. Jona n'était pas sûr qu'elle était vivante jusqu'à ce qu'il remarque de petits tentacules se tortillant au-dessus de sa bouche.

Il vit Tolli frissonner et demanda : "Sais-tu ce que c'est ?

— Un gaj, m'sieur Jona." Le garçon n'en dit pas plus.

Jona songea qu'il pouvait voir la lumière du soleil se refléter à travers les étranges profondeurs et angles de la pyramide. Cette vision le perturbait de la même manière que celle de la ziggourat. Les deux objets étaient inscrutables, conçus par un esprit qu'il ne pourrait jamais comprendre.

Mais c'était insensé. La pyramide n'était rien de plus qu'un support pour la bataille finale.

Les champions gladiateurs arrivèrent et la finale commença. Puis, quelques minutes plus tard, une bruyante exclamation vint des spectateurs et le cri :

"Le roi est mort !"

Un arkhonte mineur que Jona ne connaissait pas courut dans la pièce. Le mince jeune homme essayait en vain d'apparaître calme. "Mettez les esclaves de Maître Roven aux piloris !" hurla-t-il.

Maddilondo répondit. "Les esclaves de qui ?

— Ben, quiconque est esclave. Attachez-les et tenez-les à l'écart des problèmes !"

Enrageant, Maddilondo disposa les gladiateurs dans les piloris, même Tolli. Il se maudit alors qu'il verrouillait les jougs, arrivant à Jona en dernier. L'arkhonte fut satisfait et s'en alla.

Alors qu'il commençait à fermer la dernière cheville, Jona prit sa chance. "Je vois Roven qui approche pour prendre possession de sa nouvelle écurie. Cela serait vraiment dommage si quelque chose lui arrivait."

Maddilondo se figea, "A quoi penses-tu ?

— C'est dangereux de prendre possession d'une nouvelle écurie. Un guerrier peut très bien ne pas aimer son nouveau maître."



Chaines

Le noble le fixa pendant de longues secondes puis alla à la fenêtre afin de s'assurer que Roven s'approchait rapidement, tenant toujours son sac d'argent. Puis, sans un mot, il sortit rapidement de la pièce vers le passage.

Le sénateur portait avec lui la cheville qui devait verrouiller le carcan de Jona.

Jona se libéra et trouva une dague. Les autres esclaves se récrièrent, mais il brandit la lame d'obsidienne et dit : "Si vous voulez votre liberté, calmez-vous." Il s'accroupit dans un coin sombre. "Tolli, distrais-le." Le garçon acquiesça.

Avec un bruit de tintement de pièces, Roven entra, respirant légèrement. Il commença à parler, puis s'arrêta. Un nuage d'ombres ressemblant à des guêpes voletait sur un mur et au plafond. "Quoi..?" demanda-t-il, au moment où la dague de Jona traçait une longue entaille au bas d'une joue.

Roven cria, fit un geste d'une seule main et balbutia : "Au nom du Roi Kalak !". Jona sentit une douleur aiguë dans son poignet et cria alors que la dague disparaissait de sa main. Mais il vivait. Le sort de Roven devait avoir eu un problème — peut-être que l'arkhonte aurait dû déposer son sac d'argent.

"Ce truc semble vous gêner", ce disant, Jona saisit le sac d'argent et le balança d'une main. Avec un bruit métallique, il frappa la crinière argentée de Roven et l'arkhonte tomba inconscient. Mais le sac explosa, dispersant une fortune colossale en pièces d'argent et de céramique.

Jona sauta pour rattraper les pièces, puis il se rappela que sa cupidité avait presque causé la mort de Tolli à la sortie du stade. Il fit un effort pour se relever, et ignorer la richesse.

Les autres gladiateurs ne semblaient pas avoir la même volonté. "Libère-nous !" criaient-ils. Au fur et à mesure que Jona ouvrait les carcans, les gladiateurs bondissaient pour attraper des poignées de pièces. Jona, les toisa, pensant à des rats frénétiques.

Subitement, il se sentit faible et pris de vertige. Sa blessure ? Non, les autres paraissaient également en souffrir, et une brume dorée suintait d'eux, un courant de brouillard quasiment trop ténu pour être visible. Il partait de leurs corps en direction de la pyramide.

Dans l'arène, la pyramide en obsidienne pulsait d'une lueur dorée ; des rubans blanc soyeux de lumière couraient le long de sa surface. Le bruit des spectateurs s'intensifiait fortement, à la limite de la panique. Puis, au sommet de la ziggourat géante, une flamme marron flamboya sur le ciel nébuleux. Voyant cela et sentant sa faiblesse, Jona reconnut soudain un danger.

Il courut vers Tolli. "Quelque chose de terrifiant est en train d'arriver. Viens, on y va." Les autres esclaves fuyaient, mais Tolli, en état de choc, le regarda juste passer. Jona pivota, droit dans les phalanges d'un poing massif se dirigeant vers son menton. Il tomba et Oghran le mûl se dressait au-dessus de lui dans un nuage de lumière dorée, les rasoirs affûtés et prêts.

"Pourquoi ? hoqueta Jona. Pourquoi tu combats toujours ?

— Après avoir attaqué mon nouveau maître, tu demandes pourquoi ?"

Une clameur vint du passage. Les gens étaient en train de paniquer. Un cri vint de loin : "Les portes sont scellées !"

"Tout est en train de partir en charpie. Tu peux t'en sortir. Tu ne voulais pas de lui comme maître.

— Tais-toi ! dit Oghran donnant un coup de pied appuyé dans les côtes de Jona. Tais-toi ! Un maître est un maître !". Alors qu'il allait de nouveau frapper du pied, Jona saisit sa cheville et le jeta à terre.

Cette fois, Jona savait qu'il avait mieux à faire que de combattre au sol. Il bondit, mais sa faiblesse grandissante le fit chanceler. Une douleur foudroyante dans ses côtes obscurcit sa vision. Quand cette dernière redevint claire, il sentit Oghran saisir son esprit. Il s'efforça de fermer ses pensées.

Oghran dit : "Allonge-toi."

Jona s'allongea. Il était furieux, mais il ne pouvait se rappeler pourquoi. Ce n'était pas à cause du fait qu'Oghran était assis sur sa poitrine, car n'était-ce pas Oghran qui lui avait dit de s'allonger ? De plus ses membres semblaient plus lourd que jamais. Quelque chose... la pensée lui échappa.

Le sourire d'Oghran retroussa ses babines jusqu'aux gencives. "Maintenant, dit-il en levant les rasoirs, il te suffit de te détendre."

Jona était flasque. Libéré de sa colère, il trouva, presque par accident, la Voie Invisible.

Elle s'avérait être magnifique, comme un plongeon dans l'eau fraîche. Jona entendit une centaine de murmures dans une douzaine de langues, des secrets prononcés juste trop faiblement pour pouvoir être déchiffrés. Mais il comprit quelque part que nombre d'entre eux étaient des langages de l'ancien temps, venus de... de son propre esprit ?

Allen Varney



Moins d'une seconde avait passé. Avec sa nouvelle énergie, Jona se concentra sur Oghran. Le guerrier apparut indistinctement dans son esprit comme une silhouette sombre déformée — un belgoï. Même sous cette perception, une lueur dorée entourait la forme et Jona reconnut qu'il s'agissait de la force vitale du mûl. Il regarda l'image calmement comme si c'était lui qui l'avait créée. La réaction convenait à l'image qu'il avait de lui-même : un maître marionnettiste.

Comme Thoronno lui avait appris, Jona figura des fils de feu argenté imaginaires qui se dirigeaient vers les articulations d'Oghran. Juste avant que les rasoirs de poignet ne tombent vers la gorge de Jona, ce dernier repoussa le bras du mûl.

Oghran fut secoué par la surprise. Jona tira la poupée représentant le mûl à ses pieds. Tirant une cordelette enflammée, Jona rapprocha les rasoirs de la gorge du mûl. Oghran haletait comme l'inix agonisant dans la fosse de boue de Roven.

Avec une joie féroce, Jona vit enfin dans les yeux d'Oghran la plus rare de ses expressions, plus rare que l'affection, l'expression qui n'avait jamais été là auparavant : la peur. Les yeux du mûl étaient exorbités ; ses dents étaient serrées, son souffle saccadé. Jona rapprocha encore plus les rasoirs.

Il entendit la voix de Tolli. "Non, Jona !"

Rien de plus. Il ne rompit pas son contrôle, mais s'arrêta pour réfléchir. Il réalisa au cours de cette pause combien il s'était amusé. Comme la foule dans l'arène.

Jona se releva et la faiblesse revint ; il s'efforça de se concentrer. Tirant les cordelettes argentées au-dessus des membres d'Oghran, il leva les bras du Mûl, le releva et le força à aller contre le mur. Il dirigea le bras du mûl en un coup maladroit puis un autre. Les lames de rasoir se brisèrent contre la pierre et dégringolèrent sur le sol.

Les tempes de Jona battaient et il se sentait fiévreux. Il fit marcher Oghran à une distance de sécurité, puis cessa son contrôle. S'affaissant contre un mur, il dit : "Nous n'avons aucune raison de nous combattre. Je pourrait te tuer, mais j'ai agit comme un homme libre. Maintenant tu as ta chance."

Oghran le fixa du regard. L'instant semblait interminable, la lumière dorée s'échappant d'eux pendant tout ce temps. Le mûl tomba finalement à genoux. "Si le sort ne me rendait pas si faible… dit-il. Fichez le camp, ou je vous tuerai de toute manière."

Jona le remercia silencieusement de ses mensonges pour sauver la face. Tirant Tolli, il fuit dans le passage et la foule frénétique. Une lumière scintillante flottait au-dessus des têtes. Les vieux et les jeunes tombaient, pâles et flétris. Il courût vers la sortie, seulement pour la trouver bloquée par une énorme porte en pierre.

Deux passages se croisaient à cet endroit ; la foule remplissait l'intersection. L'air était lourd, humide et rempli de cris. Mais quelqu'un, au moins, se montrait plein de ressources. Un groupe de gladiateurs avait organisé une petite armée pour pousser la pierre. Mais toute leur force combinée ne pouvait déplacer la porte de plus de trente à soixante centimètres.

Au bord de la foule, Jona s'arrêta de penser. Il entendit dans le lointain un grincement caverneux — pas une autre porte en pierre, mais un cri d'animal. Un tembo ! Une des bêtes de l'arène était en train de traquer la foule.

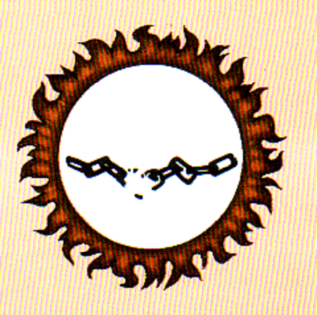
Jona frissonna à la vue des pédoncules oculaires aux épaisses veines, aux crocs jaunis et aux griffes tachées de rouge. La créature saignait ouvertement d'une longue coupure juste en dessous de la crête dorsale des plaques de son armure et une oreille anguleuse pendouillait par un lambeau de cuir foncé. La panique de la foule avait affolé la créature. Elle s'attaquait à tout ce qu'elle voyait, ne s'arrêtant pas pour manger ses victimes.

Respirant profondément et se relaxant, Jona retrouva la Voie. Il perçut les filaments argentés qui contrôlaient le corps de la bête. Les tirant vivement, il envoya le tembo charger la porte, ignorant les cris d'indignation de la bête. Tout le monde se bouscula pour s'écarter. Insérant le museau du tembo dans l'ouverture, Jona utilisa la force de l'animal pour forcer la dalle à bouger.

Les gens se précipitèrent à travers l'ouverture. Jona essaya de suivre, mais s'effondra contre le mur. Si faible... il lui fallait juste un moment de repos. Quand Jona cessa de contrôler le tembo, la chose tomba sur le sol, ses muscles déchirés par l'effort. Cette vision dégoûta Jona des choses qu'il avait été obligées de faire.

Ses pensées furent interrompues par un hurlement venant de la ziggourat, un cri qui le frappa comme un vent violent. Les citoyens dans le passage tombèrent sur le sol, pleurant, ou se mirent à courir sous la panique. Jona comprit soudain et il souhaita courir également. Le son était un cri aigu.

Il eut soudain le souffle coupé, sentant comme de lourdes sangles tombant de sa poitrine. Le drainage d'énergie avait cessé !



Chaines

Toujours faible, Jona chercha Tolli du regard. Cela lui prit plusieurs minutes avant de localiser le garçon dans la foule. L'attrapant par le bras, Jona perçut difficilement l'écho d'une voix dans le stade, quelqu'un disant : "Saluez tous le Roi Tithian de Tyr !"

Un homme jura non loin "Tithian ! un arkhonte ! un tyran laisse la place à un autre."

La voix parlait toujours. "Tyr ne sera pas plus longtemps la cité des esclaves ! Vous êtes tous libres !"

Un hoquet de surprise, un silence, puis une acclamation : un cri de jubilation qui grandissait pour atteindre un volume colossal et qui se propageait partout. Jona remarqua que les ombres des gens sautaient joyeusement de part et d'autre du passage. Sa gorge se serra. Il regarda Tolli.

Le garçon grimaça. "M'sieur Jona, qu'est-ce qu'on fait maintenant ?"

Jona pensa à son village loin au nord et à Thoronno, dont il pourrait maintenant suivre l'instruction avec application. D'autre part, Tyr était à reconstruire. Il aimait les deux idées et il pouvait choisir l'une ou l'autre librement. Mais quelque chose pesait sur lui.

Calme ta colère ! Ton esprit se combat lui-même.

Jona se dirigea vers la salle de préparation, Tolli le suivant de près. Là, ils trouvèrent Oghran assis sur un banc, regardant fixement le sol. Il releva la tête et leur jeta un regard furieux. "Je t'ai averti !"

Jona pensa, Calme ta colère. "Tu es libre, dit-il. Veux-tu venir avec nous ?"

Oghran ouvrit de grands yeux. "Pourquoi ?

— Des temps étranges vont venir, probablement des temps difficiles." Même maintenant, ils pouvaient entendre au loin les cris de la foule lynchant les arkhontes. "La sécurité dans le nombre. Et qui sait ? Nous pouvons faire une bonne équipe de combattants."

Le mûl se releva. "Sortez ! j'ai juré que je te tuerai si tu revenais !"

Jona le regarda simplement. Oghran s'assit de nouveau.

"J'ai durement combattu pour ma liberté, dit le mûl, fixant de nouveau le sol. Et maintenant que je l'ai je ne sais plus..." Il s'interrompit.

"M'sieur Oghran, écoutez m'sieur Jona. Il a reçu de bons conseils de Thoronno.

— Qui est-ce ?"

Jona tendit sa main. "Je t'emmenerai le voir."

Ils étaient les trois derniers à sortir du stade. Alors qu'ils clignaient des yeux devant le brillant coucher de soleil marron, Ral, la première lune de la nuit, s'éleva libre de l'horizon. Une brise fraîche chargée du parfum des tamaris passait au-dessus d'eux, descendant la rue et se perdant dans le grand désert. "Allons-y, dit Jona. Suivons le vent."



Personnages-non-joueurs

Comme le montre *Chaînes*, les amis sont un bien rare et précieux sur Athas. Les PNJ suivants de *Liberté* peuvent servir d'amis aux PJ. Avec de l'attention et de la considération, les PJ peuvent gagner des alliés à long terme et des compagnons d'arme parmi les personnes de ce chapitre et vous aider à peupler votre campagne. Les considérations ci-dessous sur les PNJ s'étendent donc au-delà de ce dont vous avez besoin pour Liberté.

Chch'kraran
Guerrier thri-kreen
3ème niveau
Neutre



For 15	Int 12
Dex 16	Sag 14
Con 13	Cha 13

pv : 19
CA : 4
#AT : 5
TAC0 : 18
Dég. : 1d4 (x4, griffes)/1d4 +1 (morsure)

Mystérieux et féroce homme-insecte des plaines brûlées, Chch'kraran n'est arrivé que récemment dans la grande cité de Tyr. Sur ordre de sa harde, Chch'kraran vint à Tyr pour se procurer les célèbres armes en acier des artisans tyriens.

Malheureusement, les membres de la petite harde de Chch'kraran n'avaient qu'une faible compréhension de la vie civilisée : ils envoyèrent Chch'kraran sans argent et sans marchandises à échanger contre les armes, supposant qu'on pouvait emporter la marchandise librement (vous savez, Tyr possède de vastes mines de fer). Il n'est point besoin de dire que Chch'kraran se trouva rapidement prisonnier dans le monde étrange des gens à chair molle. Lié par l'honneur à sa harde, il continue à chercher des armes en acier.

Les humains trouvent la personnalité de Chch'kraran — comme celle de tout les autres hommes-mantes — impénétrable. Malgré sa naïveté, Chch'kraran est d'une curiosité insatiable à propos des coutumes humaines. Cela a souvent été pris (à tort ou à raison) comme un intérêt pour les humains en tant que nourriture. La fidélité absolue de Chch'kraran aux directives de sa harde, concernant l'obtention d'armes en acier, passe avant toute autre préoccupation. Envers les humains (qui sont en dehors de sa harde) il n'estime pas avoir les mêmes obligations — pouvant apparaître amical un instant et meurtrier le suivant. Toutefois, si Chch'kraran accepte des humains parmi les membres de sa harde, il est parfaitement loyal.

Eramas
Gladiateur mâle humain
3ème niveau
Neutre Bon



For 18/13	Int 14
Dex 13	Sag 7
Con 15	Cha 8

pv : 18
CA : 8 (cuir d'inix)
#AT : 1
TAC0 : 16
Dég. : 1d6 +4 (rasoirs de poignet en os)

Eramas vint dans les allées poussiéreuses de Tyr pour échapper à sa vie de gladiateur à Urik. La brutale cité de Tyr ressemblait plutôt pour lui à un refuge après avoir connu le sanglant creuset de l'arène d'Urik. Là-bas, Eramas était un gladiateur esclave et novice. L'esclavage a ses inconvénients, mais le fait d'être forcé de tuer (ou de mourir) pour le profit et l'amusement des autres a convaincu Eramas de s'enfuir. Se glissant en dehors de la villa de son maître, il s'en alla dans les contrées désertiques. Un voyage périlleux l'amena à Tyr et lui apprit beaucoup sur les terres entre les deux cités. Depuis son arrivée à Tyr, Eramas s'est caché, utilisant ses talents pour des tâches diverses et hautement discutables.

Maintenant il choisit son travail avec attention. Il n'aime pas tuer — en particulier pour le profit — et méprise les esclavagistes et les autres personnes du même genre. Quand il assiste à une rixe, Eramas se met habituellement du côté des faibles et des sans défense. En fait, son sens de la justice l'a même mis aux prises avec les puissants arkhontes de Tyr. Bien qu'Eramas tienne rarement compte des difficultés d'une telle aventure, il n'est pas pressé de mourir.

Eramas affiche une attitude impulsive et insouciante qui frise la folie pure. A moins qu'il n'en soit dissuadé par ses amis, il se met en colère pour des offenses légères, attaquant à coup de poings et de paroles. Pour ceux qui peuvent tolérer de telles idiosyncrasies, Eramas se montre un ami loyal et sans peur.

Hamash
Voleur mûl mâle
2ème niveau
Neutre



For 17	Int 13
Dex 17	Sag 19
Con 16	Cha 12

pv : 8
CA : 8
#AT: 1
TAC0 : 19
Dég. : 1d6 +1 (gourdin)

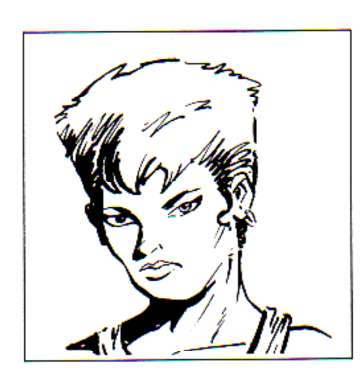
Bien que jadis un homme libre, Hamash est actuellement la propriété de la maison marchande Tuvlic, qui réside le long de la Voie Caravanière. En tant qu'homme libre, Hamash avait toujours ses mains dans les poches des autres. Sa nature portée au larcin l'a vite mené dans les chaînes : lors d'un vol raté dans un établissement des Tuvlic, des gardes de la maison l'ont capturé. Heureusement, Maître Tuvlic connaissait à cette époque une pénurie d'esclaves. Au lieu de le remettre aux arkhontes et de le vouer à une mort certaine, les Tuvlic lui proposèrent un accord — Hamash leur offrait cinq ans de services en échange de sa vie. Comment aurait-il pu refuser ?

Hamash avait accepté cet arrangement bancal, en en reconnaissant les bénéfices pratiques : en plus d'une vie prolongée, il recevait le gîte, le couvert, une occupation et une protection contre les yeux indiscrets et les museaux pointus des arkhontes. Toujours à l'affût d'une dupe, Hamash utilisa sa ruse pour s'élever dans les rangs des esclaves de la maisonnée (qu'il considère comme un tas d'abrutis). Hamash monnaya même ses talents pour prendre la direction d'un lucratif étal de fruits sur la grouillante place du marché de Tyr.

Maître Tuvlic comprend parfaitement les tendances tournées vers le larcin d'Hamash. Mais les profits générés par l'étal de fruits progressent uniquement depuis qu'Hamash l'a pris en main. Evidemment, les magouilles d'Hamash produisent assez d'argent pour lui permettre de "corrompre" son employeur et faire en sorte que ce dernier lui laisse son poste. Tant que Maître Tuvlic en profite, il ne s'intéresse pas vraiment à la manière dont Hamash acquiert l'argent.

La nature de prédateur d'Hamash le rend tout sauf social. Dans son esprit, les gens amicaux sont des voleurs et les gens inamicaux sont des pigeons ou des ennemis. Hamash échafaude constamment des plans pour voler plus, tout en faisant moins d'effort. Même ainsi, il évite de blesser les autres car cela ne lui apporterait que des problèmes — ses cinq années d'emprisonnement lui ont beaucoup appris. Enfin, Hamash est lié par un strict code moral — morale de voleur, bien sûr, mais morale tout de même.

Lissan
Gladiateur humaine
6ème niveau
Neutre



For 15	Int 15
Dex 15	Sag 16
Con 16	Cha 16

pv : 57
CA : 9
#AT : 1
TAC0 : 15
Dég. : 1d6 (bâton)

En dépit de sa longue vie en esclavage, Lissan est férocement indépendante. Seule sa ténacité lui a permis de survivre dans les fermes à esclaves des Asticlès et dans les fosses à gladiateurs où elle a grandi. Les ambitions rusées de ses maîtres cruels égalaient celles de leur parent, l'arkhonte Tithian, et ils ne toléraient ni les esclaves paresseux ni les gladiateurs perdants. Depuis son enfance, Lissan a attendu de prouver sa valeur dans l'arène. Maintenant elle est devenue un gladiateur formidable, l'un des préférés du peuple dans les sports sanglants.

Bien que Lissan soit généralement honnête et optimiste (autant que puisse l'être un gladiateur), elle aime bien titiller ceux qui disposent de l'autorité. Si ses parte-



naires ou même ses entraîneurs lui manquent de respect, elle se rue sans hésiter pour leur apprendre de quoi il retourne. De tels déchaînement l'ont rendue impopulaire parmi les propriétaires et les gladiateurs, en particulier ceux dépendant de Tithian. Sans ses prouesses au combat, Lissan serait retournée dans les enclos à esclaves depuis longtemps.

En tant que gladiateur, Lissan aime la bataille. A la différence de la plupart de ses collègues, elle limite les combats aux lieux et temps appropriés. Lissan ne provoque jamais un combat à l'extérieur de l'arène, mais démolit volontiers ceux qui le font. Mais, s'il y a un risque de blessure ou de mort, elle tend à le faire avant que la foule ne se rassemble : le jour où elle perdra sa vivacité combative, sera celui où elle retournera dans les enclos.

Mahlanda
Préservatrice humaine
3ème niveau
Chaotique bonne



For 13	Int 16
Dex 17	Sag 16
Con 13	Cha 14

pv : 7
CA : 8
#AT: 1
TAC0 : 20
Dég : 1d6 (bâton)

Le fait même de respirer dans la cité de Tyr faisait prendre des risques à Mahlanda. En tant que préservatrice, sa magie renégate s'oppose à celle du roi Kalak et de ses arkhontes. Son attachement aux arts secrets de la magie bénéfique pourrait un jour lui coûter la vie.

Alors qu'elle grandissait, les aptitudes de Mahlanda pour la magie et sa curiosité naturelle apparurent. Sachant que les arts cachés étaient défendus, elle chercha à les apprendre seule. Après une série d'échecs — chacun d'entre eux l'ayant presque démasquée — Mahlanda erra dans les rues sombres de Tyr pour y trouver un mentor. Elle n'eut pas à chercher longtemps, car un vieil homme nommé Fantherveis détecta d'une manière quelconque son potentiel et lui offrit sa tutelle. Ainsi, Mahlanda apprit les rudiments de la magie.

Peu de temps après le début de son éducation, l'apprentie découvrit l'ignoble vérité au sujet de Fantherveis. C'était un profanateur — une horrible abomination parmi les jeteurs de sorts. Bien que Mahlanda désirât apprendre la magie, elle refusait de le faire au détriment des choses vivantes. Pire encore, le vieux débauché avait d'autres intentions pour elle. Pour échapper à ses horribles avances, Mahlanda prit la fuite. Dans sa panique, une patrouille d'arkhontes découvrit presque son secret. Mais un étranger qui passait par là la cacha. L'étranger, un préservateur de l'Alliance Voilée, avait observé Fantherveis pendant quelque temps. Sentant la bonté et les talents innés de l'enfant, l'étranger lui enseigna le vrai art de la magie. Depuis, elle a appris suffisamment pour se débrouiller.

Mahlanda, à présent membre mineur de l'Alliance Voilée, ne connaît toujours que trois membres de cette dernière. Elle croit dans la cause de l'Alliance et se lance passionnément dans la lutte dès qu'elle y est appelée. Malheureusement, Mahlanda a un talent pour s'attirer des ennuis. C'est peut-être dû au fait que ses notions enfantines du bien et du mal ne laissent pas de place pour l'incertitude et le flou qui sont si communs sur Athas.

La magicienne est svelte mais pas grande. Elle semble pleine d'énergie. Elle a soigneusement tissé son livre de sorts principal dans les motifs de sa robe et laisse ses autres parchemins aux mains de son mentor (Mahlanda connaît n'importe quel sort que vous estimez nécessaire et pouvant être utiles aux PJ lanceurs de sorts pour remplacer leurs livres de sorts perdus).

Orman de la Désolation
Demi-elfe rôdeur mâle
3ème niveau
Neutre bon



For 16	Int 11
Dex 14	Sag 15
Con 16	Cha 9

pv : 22
CA : 10
#AT: 1
TAC0 : 1
Dég. : selon l'arme +1
Ennemi spécifique : gith

Fils d'une humaine et d'un pillard elfe, Orman eut une vie loin d'être idyllique. Quand la grossesse de sa mère fut connue, les villageois évitèrent ses parents et les forcèrent à fuir vers la lisière des contrées sauvages. Ainsi, la famille vécut dans la misère jusqu'au jour où le père d'Orman disparut. Pour la plupart des gens, il les avait abandonnés, mais la mère d'Orman avait toujours cru que son mari était parti à la recherche d'une meilleure vie pour eux. Elle lutta avec difficulté, élevant son fils jusqu'à ce qu'il ait onze ans. A ce moment, elle mourut. Violemment indépendant et fier, le garçon décida de retrouver son père perdu. Il passa son adolescence dans les terres sauvages et apprit à survivre aussi bien à la cruauté du désert qu'à celle des hommes. Les années passées sous le soleil brûlant l'endurcirent, et le fait de n'avoir pu retrouver son père le rendit cynique. Atteignant l'âge adulte, Orman agonit son père du pire et, par extension, toute l'humanité. Abandonnant espoir et joie, il ne lui reste que peu de considération pour les autres.

Quand les personnages-joueurs rencontrent Orman, c'est un ivrogne indigent — hargneux et suspicieux. Il est clair que le demi-elfe n'est pas une personne facile à fréquenter ou à aimer ; il s'enferme souvent dans ses frustrations. De tous ses abus, son orgueil fait qu'il est dégoûté par lui-même plus que par les autres. Pendant ses moments sensés et sobres, le demi-elfe regrette son attitude et cherche à amender son comportement antisocial. Bien que pathétique, Orman a un sens de l'honneur personnel.

Physiquement, Orman atteint deux mètres et est aussi élancé qu'un vrai elfe. Il aurait dû normalement être plus massif, mais des années de pauvreté et de vie gâchée ont diminué sa condition, mais pas assez pour affecter sa capacité. Ses cheveux sont blonds, s'éclaircissant sur le sommet de son crâne, et légèrement gris aux tempes. Homme laconique, Orman ne gâche pas son souffle en témoignages de sympathie.

Urrgos
Guerrier demi-géant mâle
4ème niveau
Neutre ?



For 20 — Int 10
Dex 12 — Sag 7
Con 15 — Cha 9

pv : 44
CA : 10
#AT: 1
TAC0 : 14
Dég. : lutte/pugilat +8

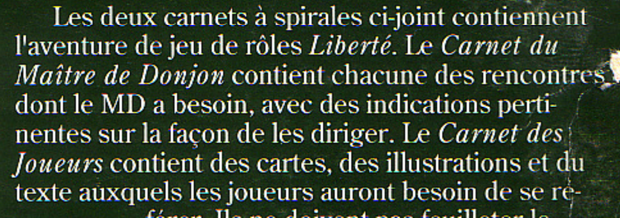
Urrgos est une grosse brute à l'esprit lent qui va à pas traînant (en bref, c'est un demi-géant). Il vivait jadis dans les faubourgs de Tyr. Au début de sa vie, il se lia d'amitié avec un fou exalté et infortuné qui donna à Urrgos sa fixation sur un naturel bon. Après la mort tragique de son mentor et ami, c'est un Urrgos conditionné qui entra dans la cité décadente d'Athas pour y redresser ses nombreux torts.

Comme la plupart des demi-géants, Urrgos est endurant face à la souffrance, patient et d'un tempérament naturellement bon. Mais quand il est suffisamment dérangé, il peut entrer dans une rage violente (les elfes se moquant de sa nature de demi-géant sont une perturbation suffisante). Malgré sa tendance à imiter un modèle spécifique, Urrgos est profondément borné quand il a choisi une orientation. Il est crédule, férocement fidèle et allègrement suffisant : Urrgos est complètement demi-géant.



Aventure de Jeu Officielle

Comment maîtriser Liberté



Les deux carnets à spirales ci-joint contiennent l'aventure de jeu de rôles *Liberté*. Le *Carnet du Maître de Donjon* contient chacune des rencontres dont le MD a besoin, avec des indications pertinentes sur la façon de les diriger. Le *Carnet des Joueurs* contient des cartes, des illustrations et du texte auxquels les joueurs auront besoin de se référer. Ils ne doivent pas feuilleter le *Carnet des Joueurs* — le *Carnet du Maître de Donjon* indiquera quand ils doivent passer à une nouvelle page, et à laquelle.

Chaque rencontre dans le *Carnet du Maître de Donjon* contient des informations présentées sous les titres suivants :

Mise en place. Cette section dit au MD comment il doit préparer la rencontre qui vient.

Mise en route. Cette section indique comment commencer la rencontre.

Rencontre. La principale action de la rencontre est détaillée dans cette section.

Jeu de rôles. Des indications sur la façon d'interprêter les PNJ apparaissent ici.

Paramètres. Tous les paramètres de jeu essentiels pour les PNJ apparaissent ici.

Réactions. Cette section apparaît à l'occasion : quand les réactions anticipées des PJ et des PNJ sont importantes pour la rencontre.

Conséquences. Cette section indique ce qui doit résulter de la rencontre.

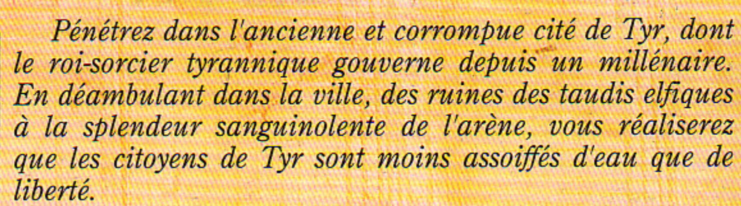
Ensuite. Cette section dit au MD à quelle rencontre il doit ensuite passer.

Le livret de seize pages qui accompagne *Liberté* contient une aventure parallèle qui élargira votre point de vue sur Tyr et Athas.

Advanced Dungeons & Dragons™ 2nd Edition

Liberté

par David "Zeb" Cook





Pénétrez dans l'ancienne et corrompue cité de Tyr, dont le roi-sorcier tyrannique gouverne depuis un millénaire. En déambulant dans la ville, des ruines des taudis elfiques à la splendeur sanguinolente de l'arène, vous réaliserez que les citoyens de Tyr sont moins assoiffés d'eau que de liberté.

Aujourd'hui, après un siècle du travail des esclaves, la construction de la ziggourat du roi-sorcier Kalak approche de son terme. Il a promis à la cité une grande fête pour l'achèvement du monument — une fête couronnée par les plus violents Jeux du cirque de la longue histoire de Tyr. Les rumeurs abondent sur la nature de ce spectacle : certains croient qu'il s'accompagnera de l'affranchissement tant attendu d'une multitude d'esclaves ; d'autres redoutent l'annihilation de Tyr et de son peuple en sacrifice à l'appétit de pouvoir de Kalak ; et une minorité secrète pense que ce sera un jour de révolution — un jour de liberté !

Conçus pour quatre à sept joueurs de niveau débutant, le Carnet du Maître de Donjon et le Carnet des Joueurs à l'intérieur de cet étui fournissent au MD de DARK SUN™ une campagne basée à Tyr et offrent aux PJ une introduction dynamique à Athas.



TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR, Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

DARK · SUN™ WORLD

Aventure de Jeu Officielle